

A SOLI
2,99
EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia!

#52

Anno V - N° 4 (52) - Aprile 2010 - Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99

Rivista + Littlest Pet Shop n. 2 a € 2,99 in più ogni confezione

GUIDA
ALL'ACQUISTO
150
GIOCHI PROVATI
PER TE

Play

Generation

» RECENSITI

GOD OF WAR III FINAL FANTASY XIII

Il momento della verità
per i titoli più attesi

» REPORTAGE

CHI L'HA VISTO?

Spariti, cancellati o ancora vivi?
Tutta la verità sui titoli
"missing in action"

» A CONFRONTO

SPARATUTTO ONLINE

Bad Company 2, MAG, Killzone 2
Modern Warfare 2... chi è il re?

ESCLUSIVA
ASSOLUTA!!!

VANQUISH

Il creatore di **RESIDENT EVIL** e gli autori di **BAYONETTA**
tornano su PS3 con un nuovo, esplosivo action game!

LE ULTIME NOVITÀ

God of War III • Final Fantasy XIII • MAG
Just Cause 2 • Battlefield Bad Company 2
Aliens VS Predator • White Knight Chronicles

IN ARRIVO

Split/Second Velocity • Red Dead Redemption
Yakuza 3 • Resident Evil 5 Gold Edition
GTA Episodes From Liberty City • Blur

Da conservare nella custodia del gioco!

EDIZIONI
MASTER
www.edmaster.it



9 771827 610000

Pagina mancante (pubblicità)



PAGINA
24

REPORTAGE. Giochi Di Guida. Tutti i giochi di guida, dai simulatori agli arcade più distruttivi, in un reportage che esplora l'intero genere.



PAGINA
88

A CONFRONTO. Sparatutto online. Il nostro confronto mensile vede schierati sul campo di battaglia i migliori sparatutto online del momento.



PAGINA
46

RECENSIONI. God Of War III. Un gioco nel quale l'attributo "divino" non si riferisce unicamente all'ambientazione, recensito solo per te.

SOMMARIO

Play
generation

EDITORIALE PRIMA DI TUTTI

Ti è piaciuto *Bayonetta*. Bravo. Ora vorresti sapere come sarà mai questo *Vanquish*, il nuovo gioco di Platinum Games sviluppato, scusami se è poco, dal papà di *Resident Evil*, Shinji Mikami. Bene: sei nel posto giusto. Prendi dal frigo una bella bibita, sprofonda in poltrona e comincia pure a leggere. Perché quello che leggerai qui, ora, subito, non lo trovi da nessun'altra parte. Perché questa è solo una delle tante esclusive assolute che PlayGeneration è fiera di offrirti. Perché solo noi? Perché PlayGen è la rivista di videogiochi più venduta d'Italia? Chiaramente. Ma non solo per questo. Perché siamo più fighi e tosti di chiunque altro, e abbiamo la community più figa e tosta di qualunque altra? Indubbiamente. Ma c'è il Duffman che ci abbassa la media. Perché, ci permettiamo di aggiungere, PlayGen ha saputo soprattutto imporsi in questi quattro anni per la serietà che contraddistingue il team alle sue spalle. Laddove serietà non vuol dire, occhio, imbottire una redazione di tizi musoni. Ci piace divertirci, ripetere le gag redazionali in loop interminabili, prenderci in giro come chiunque altro. Sono i lettori, semmai, che non abbiamo alcuna intenzione di prendere in giro. Mai. Se su PlayGen leggi una recensione e un voto, vuol dire che quelli sono la recensione e il voto adatti a quel gioco. Senza ripensamenti. Senza dietrofront dettati dalla convenienza. Senza figuracce. Senza pagliacciate. Quella che leggi, di quel gioco come di qualsiasi altro, è l'opinione di PlayGen, cioè quello che ne pensa la redazione: qualcuno potrebbe essere magari in disaccordo, ma questo non ci spingerà a cambiare parere. A ingranare la retromarcia, a prendere in giro i nostri lettori. Mai. Assolutamente, **mai**. Love & peace, gente. **O**

Alessandro Aprea

PAGINA
10

IN COPERTINA Vanquish

Dai creatori di *Resident Evil*, *Vanquish*: azione in un'ambientazione fantascientifica con un'intrigante storia degna dei migliori survival horror.



» ULTIMISSIME	04
» REPORTAGE	
Vanquish	10
Missing In Action	16
Giochi di Guida	24
Red Dead Redemption	40
» RECENSIONI	45
PS3	
Aliens vs Predator	56
Battlefield Bad Company 2	54
Echoshift	75
Final Fantasy XIII	50
God of War III	46
Just Cause 2	68

M.A.G.	60
Star Ocean The Last Hope International	62
Sonic & SEGA All-Stars Racing	32
Superstars V8 2	30
Way of The Samurai	72
White Knight Chronicles	66
PSP	
Buzz! Un Mondo di Quiz	74
Echoshift	75
» GADGET	79
» PLAYSTATION STORE	80
» ZONA PS2	84
» A CONFRONTO	
Sparatutto online	88

» LINEA DIRETTA	94
» GUIDA ALL'ACQUISTO	98
» IN ARRIVO	
GTA Episodes From Liberty City	108
Yakuza 3	110
Resident Evil 5 Gold Edition	112
» TEMPO LIBERO	113

■ Mentre in Giappone sono già al quarto capitolo, arriva finalmente in Europa *Yakuza 3*.



■ Lo stile grafico ricorda parecchio *Black*. *Bodycount* ne sembra il sequel ufficioso sotto tantissimi aspetti.



Dallo sparatutto allo "spaccatutto"

UNO DEI MIGLIORI FPS DELLA SCORSA GENERAZIONE TORNA A NUOVA VITA (SOTTO COPERTURA).

Nonostante i quattro anni passati dall'uscita su PS2 siano quasi un'eternità, *Black*, l'esplosivo sparatutto di Criterion ed Electronic Arts, è tuttora ricordato come uno dei migliori titoli del genere. Nonostante gli autori di *Burnout* fossero esordienti assoluti in un genere più che affollato, diedero prova della loro stoffa sfornando un gioco massiccio, adrenalinico e spettacolare, che incarnava come nessuno prima di allora l'anima più viscerale e inebriante del genere, anche grazie alla fisicità delle armi e all'eccezionale interattività degli scenari. Una formula davvero esplosiva, che nessuno, purtroppo, ha avuto l'idea di riprendere, nemmeno Electronic Arts, che pur avendo pianificato il gioco come una trilogia, non è mai andata oltre il primo capitolo. Qualcuno in Codemasters deve aver annusato il potenziale di una formula del genere, specie in ottica next gen, e ha così deciso di assumere

diversi dei talenti che avevano lavorato a quel titolo per la realizzazione di *Bodycount*, che rappresenta in tutto e per tutto il *Black* di PS3. Il gioco proporrà ancora una volta una grossa enfasi sul puro piacere di sparare, presentando un arsenale riprodotto in maniera semplicemente perfetta, attraverso cui scalfire, bucare, squarciare o far esplodere gran parte del mondo circostante, in una maniera che non teme affatto concorrenti. Hai presente l'ottima fisica di *Far Cry 2* e la distruttibilità degli scenari di *Bad Company*? Bene, dimenticale, perché la versione potenziata del NEO Engine messa a punto per *Bodycount* offre una precisione e un livello di interattività di gran lunga più avanzati. Questa la base di partenza di un'avventura dal taglio dinamico e cinematografico, che ti vedrà entrare in azione in diverse parti del globo, mettendole a ferro e fuoco. Pallottola su pallottola. ◉

■ In pura tradizione action movie, il realismo della fisica non riguarderà i nemici: non ci saranno né sangue né smembramenti, ma salti da stunt.

» MEN IN BLACK

A capo dello sviluppo di *Bodycount* c'è Stuart Black, estroso direttore creativo che aveva rivestito lo stesso ruolo nella lavorazione dello sparatutto EA. Oltre a lui, il team comprende anche l'Art Director e il Lead Programmer del titolo Criterion (rispetti-



■ **Stuart è il classico creativo capace di comunicare** le sue idee ora in maniera professionale ora in maniera semplicemente folle.

vamente Max Cant e Jon Creighton), ovvero tre dei ruoli chiave dello sviluppo di un videogioco. La cosa non può che assicurare sul fatto che il gioco riuscirà a mantenere la stessa anima adrenalinica che aveva reso grande il titolo Electronic Arts.



■ **Lo studio Codemasters presso cui il gioco è in sviluppo è a Guildford**, in un'amabile villetta... tappezzata di materiale "esplosivo".



■ **È previsto un pratico sistema di copertura**, ancora più efficace e intuitivo di quello di *Killzone 2*.



■ **I livelli saranno piuttosto ampi**, permettendoti di adottare l'approccio che preferisci.



■ **Allo stato attuale, la grafica è ancora molto indietro**, ma gli sviluppatori contano di raggiungere la qualità di queste immagini.



■ **Il gioco conterrà anche diverse modalità multigiocatore**, sia cooperative che competitive, colmando la lacuna più grossa di *Black*.

IL TERMOMETRO



↑ NATALE 2, LA VENDETTA

BioShock 2, *Heavy Rain*, *God of War III*, *Final Fantasy XIII*, *Bad Company 2*... faticiamo a ricordare un inizio d'anno tanto denso di giochi eccezionali. Il portafogli piange, ma i giocatori non possono che esserne felici.

↑ PICCOLO MONDO, GRANDE SODDISFAZIONE

Media Molecule, lo studio dietro *LittleBigPlanet*, è stato acquistato da Sony per una somma non meglio precisata. I sack-boy, già da tempo mascotte non ufficiali di PS3, hanno di che essere orgogliosi.

↑ PIOGGIA DI SOLDI

Lo splendido noir interattivo *Heavy Rain* avrebbe venduto, secondo stime non ufficiali, ben 500.000 copie in una settimana. Non avremmo scommesso un soldo sulle sorti commerciali del titolo, e siamo felici di esserci sbagliati.

↓ 29 FEBBRAIO 2010: APOCALYPS3

Il primo marzo, un incredibile bug nel sistema operativo di PS3 ha tenuto in apprensione gran parte dei giocatori, che hanno visto la propria console bloccarsi, e i propri trofei svanire per 24 ore. Il tutto nel più assordante silenzio da parte di Sony. Da non credere.

↓ YAKUZA 3 TAGLIATO IN OCCIDENTE

A causa di "problemi di adattamento culturale" (leggi: adattarlo bene sarebbe costato troppo), *Yakuza 3* arriverà in Europa privo di alcune sezioni. L'entità di questi tagli non è stata precisata, ma Sega ha chiarito che "o così o niente".

↓ ECONOMIC WARFARE

In seguito a dissidi di natura economico-contrattuale, Activision e i vertici di Infinity Ward (*Modern Warfare 2*) si sono dati appuntamento in tribunale. A prescindere dal risultato, il quadro dipinto dalla vicenda è davvero desolante.



ULTIMA ORA

PERIFERICA PS3

QUALCOSA DI NUOVO SI MUOVE SU PS3...

Sarà Move, e non Arc come inizialmente trapelato, il nome del motion controller PS3 in arrivo a fine 2010, che abbiamo avuto modo di provare nel corso della Game Developer's Conference di San Francisco. Il Move avrà un "gemello" dotato di stick analogico simile concettualmente al controller Wii, ma le analogie con Wiimote e Nunchuck finiscono qui: la precisione ottenuta grazie all'impiego combinato di sensori di movimento e della telecamera PSEye permettono prestazioni incredibili, e vero controllo 1:1 dei movimenti dei personaggi su schermo. Numerose le soluzioni di vendita ipotizzate: Controller da solo (con un disco di demo), controller più PSEye e gioco (a meno di 100 dollari) e vari bundle con PS3. Nel prossimo numero, aspettati un completo reportage in proposito... ●

GIOCHI PS3

LITTLEBIGPLANET, SOCOM 4 E GLI ALTRI...

Minigiocchi? No, grazie. O meglio: non solo, grazie. Nonostante una parte della line up sia indirizzata al pubblico "casual" (come *Move Party* e *TV SuperStars*, versioni evolute di *EyeToy Play*), i giochi provati includono titoli sportivi (*Sports Champions*), sparattutto stile *Time Crisis* (*The Shoot*), e persino interessantissimi picchiaduro come *Motion Fighter*. La vera sorpresa della conferenza, però, è stato apprendere che fin dall'uscita Move sarà supportato anche da titoli per superappassionati come *SOCOM 4*. Una bella prova di fiducia nel progetto da parte di Sony, ma non solo da lei: gli sviluppatori con titoli in lavorazione sono ben 35... ●



■ Il sequel di *Dead Space* sarà ambientato su una stazione spaziale molto più grande di quanto non fosse la Ishimura.

DEAD SPACE 2 PS3 EA GAMES AVVENTURA FINE 2010

Un nuovo incubo dallo spazio profondo

DEAD SPACE TORNA QUEST'ANNO CON TANTE NOVITÀ E SFIDE IN MULTI

Dead Space è stato uno dei titoli rivelazione del 2008, un Survival Horror con atmosfere alla "Alien" ambientato su una enorme nave spaziale infestata da orrendi mutanti. Il suo sequel promette di seguire lo stesso concetto, ma con un bel po' di novità. Innanzitutto, l'ambientazione sarà una stazione spaziale molto più grande di quanto non fosse la Ishimura, comprensiva di aree residenziali, scuole e numerose zone ampie e aperte. In alcune aree, come già nel primo episodio, dovrai muoverti a gravità zero; questa volta, però, Isaac

non si limiterà a saltare da una parete all'altra, ma potrà fluttuare come un pesce nell'acqua e attaccare a mezz'aria. Inoltre, il protagonista potrà utilizzare diverse nuove armi e meccanismi per smembrare gli orribili necromorfi che popolano la stazione. Con un comparto tecnico migliorato e l'aggiunta di modalità multiplayer, *Dead Space 2* sembra decisamente uno dei titoli più interessanti del prossimo Natale... ●

■ Isaac Clarke tornerà a essere il protagonista, e potrà usare nuove armi e abilità.

FIFA WORLD CUP 2010 PS3 E PSP EA SPORTS SPORT 30 APRILE

Il sogno del Mondiale è sempre più vicino

(RI)PORTA LA NAZIONALE IN VETTA AL CALCIO MONDIALE

Come sempre in caso di manifestazioni del genere, EA Sports presenta un'edizione di *FIFA* interamente dedicata ai prossimi mondiali di calcio, che si svolgeranno in Sudafrica. Il titolo promette una grande cura per i dettagli, con i 10 stadi ufficiali del torneo e la bellezza di 199 squadre nazionali tra cui scegliere. Non mancano piccole "chicche" come l'implementazione degli effetti dell'altitudine sui giocatori (più in quota è lo stadio, prima si stancheranno), e ovviamente le opzioni online, con partite 10 contro 10 e una nuova modalità in cui ciascun giocatore, vincendo partite, guadagnerà punti per la sua Nazionale, contribuendo al suo punteggio nella classifica. ●



■ 199 squadre, inedite modalità online e tante gradite novità.



Anche le spie salgono di livello

AZIONE, SPIONAGGIO E GDR IN ALPHA PROTOCOL

Dopo infiniti rinvii, è ormai in dirittura d'arrivo la nuova sorpresa di Sega e Obsidian, l'interessante *Alpha Protocol*. Si tratta di un action game con tocchi GdR il cui protagonista, la spia Michael Thorton, dovrà sventare una pericolosa cospirazione. L'ingrediente principale del gioco saranno i combattimenti con armi da fuoco e la possibilità di sviluppare le 10 abilità del personaggio. In arrivo a maggio. ●



■ Scoprire cosa si nasconde dietro una misteriosa cospirazione sarà il tuo compito in questo action con un pizzico di GdR.

Play
LO
ABBIAMO
GIOCATO!



■ Nei panni di un agente sotto copertura, ti infiltrerai a Fox River per spiare Scofield, il protagonista della serie TV.

PRISON BREAK PS3 DEEP SILVER/KOCH MEDIA AVVENTURA APRILE

Pronto all'evasione?

RIVIVI LA PRIMA STAGIONE DI "PRISON BREAK" SULLA TUA CONSOLE

Se sei un fan della serie TV, questo gioco ne è il complemento perfetto. Il titolo dedicato a "Prison Break" ti metterà nei panni di Tom Paxton, un agente sotto copertura infiltrato nella prigione di Fox River per tenere d'occhio Scofield (il protagonista della serie).

La trama, quindi, sarà presentata da un punto di vista molto diverso, che ti permetterà di svelare alcuni dei suoi segreti. Un'avventura molto varia in cui dovrai affrontare un gran numero di missioni e sfide, molte delle quali per conto di altri prigionieri, con una combinazione di stealth, combattimenti, parkour, quick time event e piattaforme. ●



■ Scofield non sarà il protagonista del videogioco, anche se dovrai spiare le mosse e rivedere molte scene della serie.

Play
PRIME
IMMAGINI

IN POCHE PAROLE

» ANNUNCIO PSP

PEACE WALKER = METAL GEAR 5

O almeno questo è quello che ha confermato lo stesso Kojima, dichiarando che fin dall'inizio dello sviluppo *Peace Walker* è stato considerato come il quinto titolo della saga, mostrando anche alcuni loghi a conferma... ●



» ANNUNCI PS3

BILANCI DI PRIMAVERA

È l'ora di fare i conti per gli sviluppatori dei titoli più importanti degli ultimi mesi. *Batman: Arkham Asylum* affianca l'ottimo *BioShock 2* a quota tre milioni di copie e festeggia con una *GoTY Edition* che supporterà la grafica 3D (inclusendo i classici occhiali rossi e blu nella confezione) e nuove sfide. Il tutto mentre *Assassin's Creed II* veleggia oltre gli otto milioni di copie e *Modern Warfare 2* tocca addirittura i 25 milioni... ●

» GIOCHI PS3

TUTTI A SCARICARE!

Nel corso delle ultime settimane, abbiamo assistito a un vero e proprio diluvio di annunci relativi a titoli PSN. Tra i più appetitosi segnaliamo il remake HD di *Monkey Island 2*, uno spin off di *Tomb Raider* basato sugli enigmi chiamato *Lara Croft and the Guardian of Light*, lo stilosissimo picchiaduro a scorrimento *Shank*, e il curioso "puzzle/arcade motociclistico" *Joe Danger*. ●



» ANNUNCIO

KING OF FIGHTERS HA FATTO 13

SNK Playmore è già impegnata su *King of Fighters XIII*. È stata da poco presentata in Giappone la versione da sala giochi, che girerà nuovamente sulla scheda Taito Type X2. Dopo la delusione di *KoF XII*, saranno presenti un maggior numero di personaggi, una grafica migliorata e combattimenti più fedeli alla tradizione della serie *KoF*. Siamo in attesa dell'inevitabile annuncio della versione PS3. ●

» RUMOR

PSP E I SUOI "FRATELLI"

Secondo l'eminentissimo Wall Street Journal, Sony sarebbe in procinto di annunciare un modello di smartphone in grado di supportare i titoli PSN, e starebbe valutando l'ipotesi di produrre un omologo dell'iPad Apple compatibile con i titoli PSone. Nonostante le fonti del quotidiano americano sembrino affidabili, Sony non ha rilasciato alcuna dichiarazione in merito. ●

» ANNUNCIO PS3

I MARINE COMBATTONO SU PS3

Dopo quasi nove mesi di silenzio, Relic mostra le prime immagini di *Space Marines*, un Action GdR basato sull'universo di *Warhammer 40K*. Non sono noti né una data di uscita né molti dettagli in merito, salvo la possibilità di personalizzare le unità e di giocare la trama in compagnia. ●



» ANNUNCI PS3

INSOMNIAC SI SDOPPIA

Gli sviluppatori di serie di successo come *Ratchet & Clank* hanno recentemente ufficializzato di essere al lavoro su due nuovi progetti. Uno è quasi sicuramente il terzo capitolo di *Resistance*, che ci aspettiamo di vedere nel corso del prossimo E3, mentre il secondo, a giudicare da alcune dichiarazioni sibilline, potrebbe essere una nuova serie o uno spin off di un marchio già noto. ●

» ANNUNCIO PS3

IL FUTURO DI CALL OF DUTY

Una delle cause dello scontro tra Activision e Infinity Ward, (gli sviluppatori di *Modern Warfare 2*) è stata l'intenzione, mai nascosta da parte del produttore, di sfruttare il marchio in modo massiccio e sistematico. Oltre a due map pack per *MW 2* in arrivo a breve, tra 2010 e 2011 usciranno ben due capitoli della serie: uno, di Treyarch, sembra sarà ambientato nel periodo della Guerra Fredda, mentre l'altro, più misterioso, sarà sviluppato da Sledgehammer Games, studio creato dal produttore di *Dead Space*. Rimane nell'aria, intanto, l'ipotizzata svolta "pay per play" stile *World of Warcraft*. ●

PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE DEL MESE

Heavy Rain è un titolo molto particolare, che ha letteralmente spaccato in due l'opinione del popolo videogiocante. Anche gli utenti del forum di PlayGen non hanno potuto fare a meno di scambiarsi, in maniera piuttosto animata, le rispettive opinioni in merito al cinematografico titolo *Quantic Dreams*...



Ho provato la demo oggi e mi è sembrato buono. Ti prende molto, però è troppo limitato e durante le sequenze le animazioni molte volte sono a scatti... boh... preferisco tenere i 70€ per altri giochi che usciranno.

FINAL FANTASY



Sembra essere un grande gioco, ma per ora ho altre idee. Siccome ai tempi della PS2 non ho comprato nessun *God of War*, allora per il momento prendo la *GoW Collection* e poi *God of War III*.

Heavy Rain lo rimando a qualche mese, giusto il

tempo di godermi i prossimi acquisti.

INGOPO



Non spendo di certo 70 euro per un gioco di questo genere. Ops... non è un gioco. Compratevelo voi un gioco dove non si gioca.

XFABIOS90X



Rispetto i gusti altrui, ma questa affermazione è sbagliatissima... ma lo avete provato almeno?

SERIOUS NICK



Certo che l'ho provato sennò me ne starei zitto. Cmq a me non piace... ma rispetto i vostri gusti...

XFABIOS90X



Beh, allora dire che non si gioca mi pare un po' azzardato... c'è da premere tasti come in un gioco d'azione (anzi, anche durante i dialoghi e i video...)

SERIOUS NICK



Essendo un possessore di tutte le console eccetto Xbox (e ora ho in programma l'acquisto di commodore 64-amiga-ecc) ammetto che il videogioco lo vivo con il cuore.

Heavy Rain mi convince troppo... ora scaricherò la demo e ve ne riparlerò. Sicuramente gli autori di *Fahrenheit* sapranno fare di tutto (*Fahrenheit* lo devo ancora provare, eh). Può essere un gioco esperimento, come un gioco capolavoro... attendiamo e vediamo ^^

DIEGO_86



Questo gioco non riesce proprio a convincermi e anche l'articolo di PlayGen non ha cancellato i miei dubbi. Sembra più un film che un videogame. La trama è ottima, qui non ci piove, ma sembra quasi che il giocatore sia solo uno spettatore, mentre il vero videogioco da illusione di essere partecipe della storia, l'illusione di vivere realmente quegli eventi e solo di osservarli... Non lo comprerò!

FOXHOUND24

IL POST DEL MESE



"PS2 in pensione con l'uscita di PS3", ho sentito dire molto in giro, invece è proprio ora il momento buono per farsi una collezione e acquistare dei grandi titoli con cui giocare tra una partita a PS3 e un'altra.

Solo ieri con 15€ ho acquistato *Devil May Cry 2* e *Devil May Cry 3 Special Edition*, e presto piglierò anche *Devil May Cry*. Ho trovato anche due *Metal Gear* e tipo tre *Resident Evil*. Volendo comprare questi pezzi di storia, al tempo della PS2 avrei speso miliardi. Ora con 30€ mi porto tutto a casa. PS2 in pensione? No! Io adesso ci incomincio a giocare per bene XD...

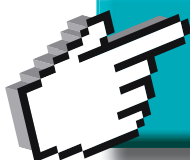
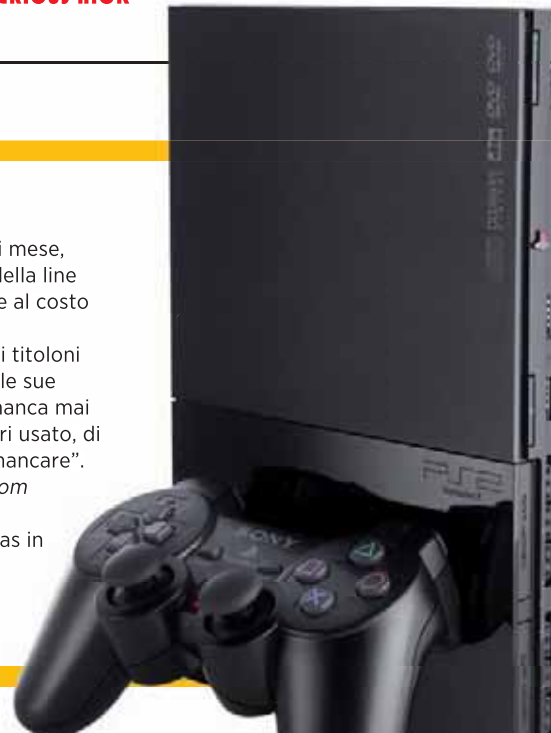
LUKA

Come dare torto a LUKA? In fondo è proprio per i motivi che cita che, ogni mese, dedichiamo due pagine alle gemme della line up PS2. Giochi da scoprire e riscoprire al costo di un panino.

Nonostante la mole impressionante di titoloni usciti negli ultimi tempi, nel corso delle sue sortite nei negozi, la redazione non manca mai di portarsi a casa un titolo PS2, magari usato, di quelli che "nella collezione non può mancare". E via di *Odin Sphere* a 10 euro, *Freedom Fighters* a 7, *Dark Cloud* a 5...

I videogiochi non sono come gli ananas in lattina, dopotutto.

Se sono belli, non esiste una data di scadenza.



PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI. TROVA AMICI PER GIOCARE

LA COLLEZIONE DEL MESE



■ Una collezione veramente gigantesca, e con un altissima percentuale di titoloni di qualità, di quelli a 24 carati. Complimenti!



RYONARUSHIMA PUÒ VANTARE UNA COLLEZIONE VERAMENTE MOSTRUOSA, CON LA PRESENZA AL GRAN COMPLETO DI ALCUNE DELLE SERIE CHE HANNO FATTO LA STORIA DELLE CONSOLE SONY. COME NON INVIDIARLO?



■ Tutti e tre i *Killzone*: il discusso primo episodio, lo spettacolare sequel e il divertente *Liberation*.



■ La serie (quasi) completa di *Silent Hill*, tutti ma proprio tutti i *MGS* (bundle PS3 compreso!), *GTA* assortiti e un bel po' di titoli Square Enix. Wow!

IL SONDAGGIO DEL MESE

QUAL È IL COMBATTIMENTO PIÙ EPICO DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI?

KRATOS VS ZEUS

(finale *God of War II*) 35,92%

SNAKE VS LIQUID

(finale *Metal Gear Solid IV*) 16,50%

CLOUD VS SEPHIROT

(finale *Final Fantasy VII*) 13,59%

WANDER VS COLOSSO

(*Shadow of the Colossus*) 1,94%

BAYONETTA VS JUBILEUS

(*Bayonetta*) 4,85%

SORA & RIKU VS XEMNARS

(*Kingdom Hearts 2*) 10,68%

SNAKE VS THE BOSS

(finale *Metal Gear Solid 3*) 7,77%

TIDUS & CO. VS EONE DI BRASKA

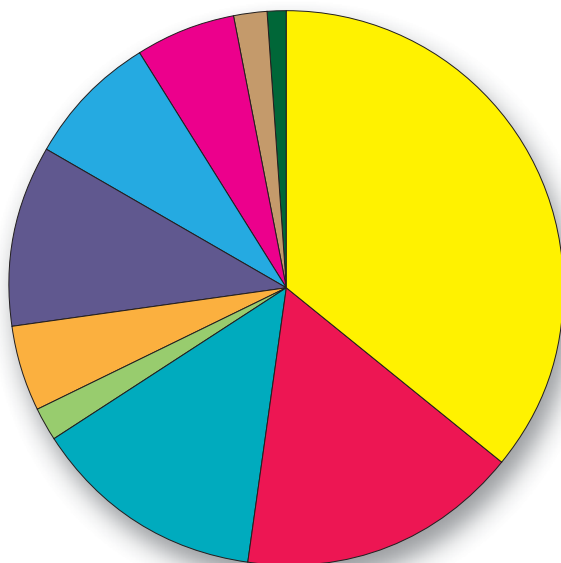
(finale *Final Fantasy X*) 5,83%

DANTE VS VERGIL

(*Devil May Cry 3*) 1,94%

LEON VS EL GIGANTE

(*Resident Evil 4*) 0,97%



LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

A farla da padrone, questo mese, è sicuramente *Dante's Inferno*, che fa capolino più o meno da tutte le liste trofei. La relativa semplicità del platino e la "presentabilità" del gioco (almeno rispetto a *EyePet* o *Up. Brrr...*) lo hanno reso il titolo del mese da noleggiare, platinare e gettare via.



1. KURUSCI - Trofei 1830
Livello 15 - 44%



2. THOMASUD - Trofei 1735
Livello 15 - 01%



3. LEON - Trofei 1621
Livello 14 - 76%



4. DON_VITTORIO - Trofei 1337
Livello 14 - 35%



5. VIVALDI70 - Trofei 1374
Livello 13 - 83% - Pota



6. SUPERTATO10 - Trofei 1199
Livello 13 - 70%



7. KANON85 - Trofei 1252
Livello 13 - 52%



8. LORD_MIKELORE_S3J4
Trofei 1354 - Livello 13 - 43%



9. ANDREA8788 - Trofei 1033
Livello 13-42%



10. AMEDEO91 - Trofei 1055
Livello 13-30%



11. RIKY22 - Trofei 1050
Livello 13 - 24%



12. BOMBERMAN - Trofei 1149
Livello 13 - 18%



13. SHARINGAN - Trofei 977
Livello 13 - 10%



14. FR4H_93 - Trofei 981
Livello 13 - 01%



15. IL GIOCO È TORNATO
Trofei 915 - Livello 12 - 90%



16. SUPERSORA96 - Trofei 1041
Livello 12 - 79%



17. MANUXX7 - Trofei 891
Livello 12 - 70%



18. JOHNNY DEPP - Trofei 759
Livello 12 - 52%



19. ANDRE_ALIVE33 - Trofei 947
Livello 12 - 49%



20. FRANOVANTA - Trofei 789
Livello 12 - 49%

RE ONLINE. SCOPRI NOTIZIE E CURIOSITÀ SU



DAL PAPÀ DI RESIDENT EVIL ARRIVA...

VANQUISH™

È il nuovo, attesissimo gioco di Platinum Games (*Bayonetta*). Ci sta lavorando il creatore della saga di *Resident Evil*, Shinji Mikami. È stato mostrato per la prima volta al pubblico in un evento super-segretissimo a Tokyo. PlayGen non poteva mancare...

PS3 AZIONE/AVVENTURA SEGA INVERNO 2010

2 3 febbraio, la torre di Roppongi Hills, Tokyo. La meglio gioventù della stampa videoludica di tutto il pianeta attende nervosamente in una sala del 52esimo piano, con spettacolare vista sullo skyline notturno della città, che abbia inizio la presentazione. Poi, finalmente, sale sul palco un ometto con il cappellino da baseball e la felpa con cappuccio. Un ometto di quelli come se ne vedono tanti in giro per la megalopoli giapponese, non fosse che quell'ommetto lì ci ha regalato, tra le

altre cose, la saga di *Resident Evil* quando lavorava ancora in Capcom. Shinji Mikami non spende molte parole per presentare il suo gioco, prima di lasciare la parola all'azione. "Volevo realizzare uno shooting game, uno sparatutto in terza persona", dice sorridendo. "Ma non volevo uno sparatutto qualsiasi. Ne volevo uno molto, molto veloce..."

Il fatto di improntare un nuovo titolo (peraltro così atteso, visto che alle sue spalle ci sono Mikami e

il team di sviluppo artefice di giochi a loro modo rivoluzionari come *MadWorld* e *Bayonetta*) sul concetto di velocità potrebbe sembrare un po' troppo semplicistico, ma non appena termina il caricamento del livello e viene mostrata per la prima volta l'azione in tempo reale, si fatica a trovare un aggettivo che definisca meglio quanto scorre sullo schermo. Siamo su uno dei bracci, lunghi 24km, di una stazione spaziale orbitante. Guidato dalle indicazioni via codec della russa

■ Il sistema di coperture rappresenta un elemento cardine della struttura di gioco. Qualche secondo di troppo sotto il fuoco nemico, e sarai storia.





■ Mentre infuria la battaglia tra umani e robot, un'enorme nave da sbarco sorvola l'area. È solo uno dei tanti trucchi con cui *Vanquish* ti ruberà gli occhi.

"Volevo realizzare uno sparatutto in terza persona, ma non uno sparatutto qualsiasi. Ne volevo uno molto, molto veloce..." Shinji Mikami

Elena Ivanova, Sam Gideon, il protagonista, affronta assieme ai suoi quattro compagni di squadra interi battaglioni di nemici. Nemici che di umano hanno ben poco, visto che si tratta di robot. Come sia scoppiata questa guerra tra umani ed esseri sintetici

non ci è ancora dato sa-

perlo, ma quel che è certo è che la prima applicazione pratica di questa soluzione narrativa sono degli avversari

da ridurre letteralmente in pezzi sotto i colpi delle tue armi da fuoco. Gideon e i suoi schizzano da una copertura all'altra, con una struttura di gioco che ricorda molto la serie *Gears of War*. Enormi navi da trasporto invadono lo schermo, sorvolando il campo di battaglia o precipitando senza troppi complimenti sullo stesso. L'armatura bianca di Sam (che ricorda in effetti molto quella indossata dalla protagonista di un gioco precedente di Mikami, *P.N.03* per GameCube. Non a caso citato più volte durante la presentazione) pulsa nel frattempo come fosse dotata di vita propria: luci verdi si accendono e si spengono nella parte posteriore della corazza, mentre alcuni compartimenti si aprono, scorrono, mutano. Anche l'arma di Sam è interessata da queste trasformazioni, garantendo uno spettacolo per gli occhi che fa il paio con la martellante musica elettronica di sottofondo. Ma non è ancora tutto. A rendere il gioco davvero più veloce viene chiamato in causa il boost della tuta, un potere che permette al nostro soldato del fu-

turo di scivolare a velocità supersonica sulle proprie ginocchia, sparandosi letteralmente da un lato all'altro del campo di battaglia. Il ritmo di gioco ne riceve ovviamente quella che, più che una spinta, sarebbe più corretto definire una poderosa spallata. Tanto più che Mikami promette una serie di applicazioni intriganti di questo boost, la prima delle quali è una sorta di calcio rotante alla Guile di *Street Fighter* con cui Sam può centrare i suoi robotici antagonisti a termine corsa.

Quanto segue sono altri venti minuti buoni di azione senza soste, in cui Sam e i suoi (tra cui spicca un vecchio soldato con i capelli bianchi e il volto ricoperto come da tradizione di cicatrici, Robert Burns) infilano nel pentolone tutti gli ingredienti tradizionali dello sparatutto in terza persona a sfondo fantascientifico: granate dagli effetti più vari (gettonatissime per ovvie ragioni, considerata la natura dei nemici, quelle a impulso elettromagnetico), postazioni di fuoco fisso con cui smitragliare i cattivi in arrivo su mezzi di trasporto, gran spolvero di armi da recuperare sul campo di battaglia, porte da hackare e tattiche di squadra da imbastire

UNO SVILUPPATORE DI PLATINO

Ok, di Platinum Games conosciamo tutti la terza e (in attesa di *Vanquish*) ultima fatica, il meraviglioso *Bayonetta*. Ma il team fondato nel 2006 dagli ex membri del Clover Studio di Capcom ha sfornato dalla sua nascita altri due titoli, il violentissimo e surreale action in terza persona *MadWorld* e il Gioco di Ruolo per Nintendo DS *Infinite Space*. Il che, con *Vanquish*, fanno quattro giochi in quattro generi diversi. Quando si dice diversificare l'offerta.



MADWORLD Un folle gioco d'azione per Nintendo Wii. Splatter, fuori di testa, esilarante. Si parla di una conversione per il Move di PS3.



INFINITE SPACE GdR fantascientifico per Nintendo DS, uscito in Giappone la scorsa estate e a giorni in arrivo anche sul mercato europeo.

■ In questo art, il primo diffuso da Sega, la corazza di Sam sembra diversa da quella che si vede nel gioco. Per motivi di tempi, a realizzare l'art è stato infatti un team esterno.

MIKAMI, MR. RESIDENT EVIL



Al termine della presentazione, uno stanco ma ancora pimpante Shinji Mikami ha posato con la rivista più bella del mondo e ha risposto alle nostre domande.

PLAYGEN: Perché il creatore di Resident Evil ha deciso di dedicarsi a un gioco di fantascienza?

SHINJI MIKAMI: Perché con

quel tipo di ambientazione puoi allargare il campo dell'azione, arricchire il gameplay come vuoi. Creare armi e mezzi folli, e giocare con tutti questi elementi.

PG: Alcune fonti di ispirazione del gioco, come Gears of War, sono evidenti. Ce ne sono state delle altre?

SM: Indubbiamente i due Gears of War mi hanno influenzato molto. Un'altra fonte di ispirazione è stata la serie Call of Duty.

PG: Chi è Sam Gideon? Può dirci qualcosa di più sul protagonista di Vanquish?

SM: Sam lavora per un'agenzia militare privata americana, ed era uno dei membri del team di ricerca che ha sviluppato la tuta che indossa nel gioco.

PG: Perché, come ha affermato durante la presentazione, ritiene che per essere migliore, uno sparattutto in terza persona debba essere necessariamente un gioco molto veloce?

SM: Semplicemente perché accelerare le cose le rende anche molto più eccitanti. Inoltre, volevo che questo non fosse solo uno sparattutto in terza persona, ma anche un gioco d'azione impegnativo, e un ritmo così sostenuto accresce senza dubbio il fattore di sfida.

PG: Per quale motivo avete deciso di accantonare del tutto il multiplayer, concentrandovi sull'esperienza in singolo?

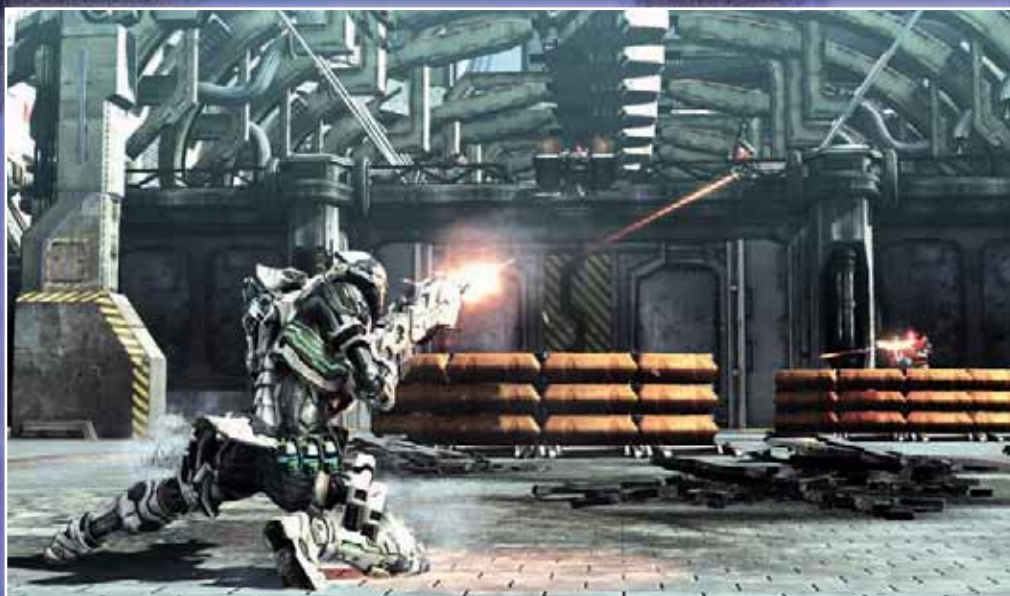
SM: Vanquish è un gioco in cui l'azione non conosce mai soste, in cui tante cose accadono contemporaneamente e a una velocità molto elevata. Abbiamo provato a tradurre tutto questo nel multiplayer, ma per noi si è rivelato tecnicamente molto difficile. Perciò abbiamo dovuto sacrificare questa componente del gioco e concentrare i nostri sforzi sul gioco in single player.

PG: Che tipo di motore grafico utilizza Vanquish? Si tratta di un vostro motore proprietario sviluppato da zero, o avete sfruttato un motore già esistente?

SM: Si tratta essenzialmente del motore grafico di Bayonetta, cui abbiamo apportato una serie di modifiche e miglioramenti.

PG: In tutti i suoi giochi precedenti, e pensiamo soprattutto alla serie di Resident Evil, c'è questo tema della razza umana che lotta per la propria sopravvivenza contro un nemico di diversa natura, che punta al suo annichimento. Prima gli zombie, ora i robot. Perché, se possiamo chiederlo, le sta tanto a cuore questo tema?

SM: Penso che il senso di panico che una situazione del genere porta in un gioco, sia eccitante per il giocatore. Mi piace perciò giocare sul concetto di "survival", anche in un contesto non horror ma fantascientifico come Vanquish.



» impartendo dei semplici ordini via pad ai propri compagni d'armi, mechs da combattimento da disattivare e quindi impiegare contro i loro stessi creatori. Non si fa a tempo a pensare che all'appello manchi solo il robot gigante di fine livello, che eccolo che arriva. E sì, è davvero gigante. E sì, in fondo ce l'aspettavamo, visto che la missione 3 del primo atto del gioco, ci aveva avvertito una scritta a schermo una manciata di minuti prima, si intitola per l'appunto "Giant"...

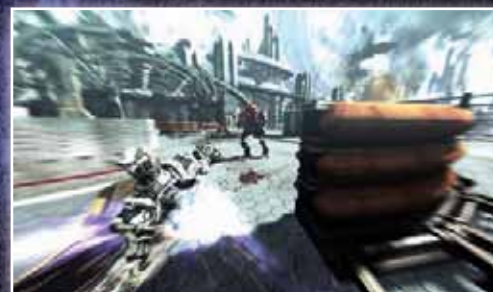
Dal sottosuolo spunta infatti un, beh, gigantesco ragno robot. E mentre il vecchio Burns prende a tempestare la corazza con un fucile a canne rotanti, il nostro Sam (del quale durante i dialoghi via codec con Elena e gli altri possiamo vedere il volto, visto che la maschera si apre come quella dell'Iron Man cinematografico) sembra più impegnato a fumarsi una sigaretta! Ma il tempo di buttare via la cicca e lo scontro ha inizio. I colpi del protagonista si fanno lentamente breccia nella

corazza del mostro meccanico, distruggendone prima un piede.

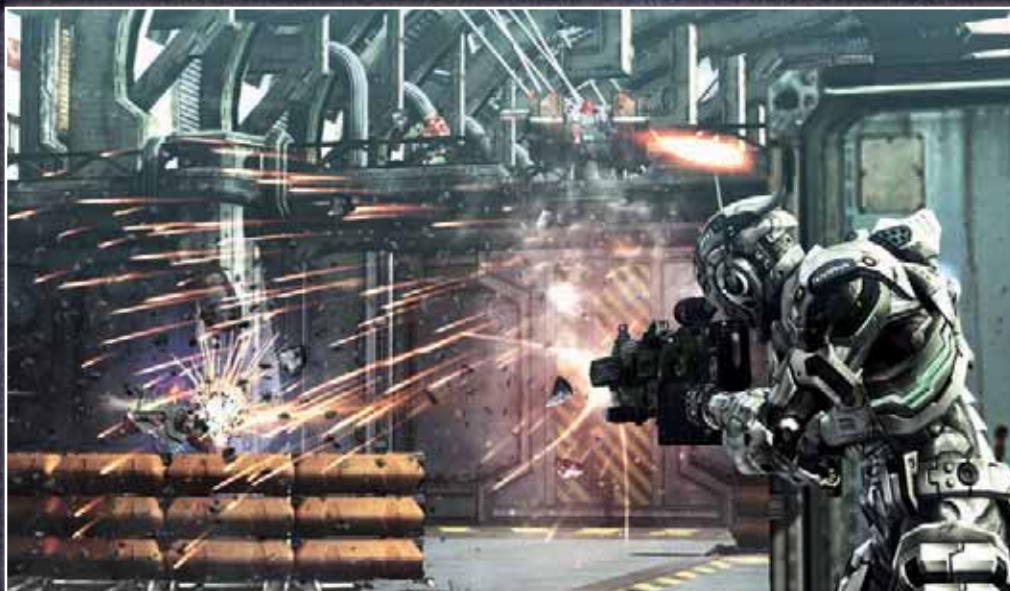
E mentre la creatura si trascina sull'arto distrutto, il fuoco di Sam si concentra sul nucleo del robot, gentilmente esposto allo scopo. Una grossa esplosione e il bestione è storia. Anzi, no. Come il più consumato dei Transformers, il boss ricombina quanto resta del proprio corpo in un robot umanoide, si solleva sulle sue nuove gambe e mostra orgoglioso i suoi nuovi giocattoli.



■ Tra colpi di laser vaganti, esplosioni e livelli pullulanti di nemici, Mikami promette un gioco letteralmente privo di pause.



■ Il boost della tuta di Sam all'opera: quel robot di colore rosso non saprà mai cosa l'ha investito a duecento all'ora...



GEMELLI DIVERSI

Quali sono state le fonti d'ispirazione di Shinji Mikami e del suo team per *Vanquish*? Come lo stesso autore ha ammesso candidamente a inizio pre-

sentazione, la saga di *Gears of War*, *Lost Planet* di Capcom, la serie *Call of Duty* (!) e, ovviamente, un suo vecchio titolo, *P.N.03* per Nintendo Game-

Cube, hanno tutti giocato un ruolo fondamentale nella definizione di ambienti e dinamiche di gioco per questo nuovo gioco di Platinum Games.



GEARS OF WAR (XBOX 360, 2006/08): il sergente Fenix e la squadra Delta affrontano l'invasione del pianeta Sera da parte delle Locuste.



P.N.03 (GameCube, 2003): la cyborg Vanessa indossa una tuta speciale che le permette di sparare raggi di energia e di eseguire mosse acrobatiche.



Lost Planet: Extreme Condition (PS3, 2008): un gelido e inospitale pianeta appena colonizzato si rivela infestato da enormi, mostruose creature.

Qualche punto interrogativo sulle nostre teste l'ha seminato invece l'annuncio della totale assenza di modalità multiplayer.

Raggi laser dagli occhi e missili a grappolo da una spalla. Segue un quick time event con cui (ed è decisamente il momento "più Platinum Games" della serata) Sam evita i missili in questione, quindi li afferra al volo e li rispedisce al mittente. Una gamba del robot va in pezzi per l'esplosione, riducendolo sulle ginocchia metalliche, e aprendo la strada allo stesso schema d'attacco che aveva decretato qualche minuto prima la fine della sua forma aracnide. Si chiude qui, sulla gigantesca esplosione con cui termina questo capitolo del gioco, la presentazione, e un raggiante Mikami, prima di concedersi

al nostro microfono per l'intervista (vedi box nella pagina accanto) ha solo il tempo di dire che a questo progetto sta lavorando ormai da quattro anni. E che sì, in effetti, il gioco potrebbe far pensare a un seguito di *P.N.03*...

Il primo incontro con il nuovo gioco di Platinum Games si chiude così lasciandosi qualche risposta e molte nuove domande. Di certo è un titolo che su PS3 promette di colmare una lacuna bella grossa - quella di uno soprattutto in terza persona futuristico frenetico quanto e più di *Gears of War* - a

cui il primo *Lost Planet* (e in buona misura anche l'imminente seguito) non sono riusciti a sopperire proprio per i limiti di un sistema di controllo troppo soporifero. La realizzazione tecnica sembra inoltre, a giudicare da quanto abbiamo visto e come tu stesso potrai apprezzare dando un'occhiata alle foto a corredo di questo reportage, assolutamente di prestigio. La quantità di cose a schermo e il livello di dettaglio delle stesse, anche e soprattutto in considerazione della velocità smodata a cui il motore di gioco pompava tutto in tempo reale, sono peraltro segnali di una lavorazione già in fase piuttosto avanzata. Non a caso, del resto, Mikami ha promesso l'uscita entro l'inverno di quest'anno. Qualche punto interrogativo sulle nostre teste l'ha seminato in-

vece l'annuncio della totale assenza di modalità multiplayer. Pare, a causa dell'incompatibilità di una struttura di gioco così frenetica con le classiche forme del gioco in multi, come deathmatch e affini. Ma se in titoli come *Bayonetta*, proprio per la loro natura, un'assenza di questo tipo passa tutto sommato in secondo piano, è più difficile farsene una ragione quando sei alle prese con uno shooter futuristico in terza persona (da anni uno dei sottogeneri più gettonati per il gioco online), in cui per di più guidi di default squadre da quattro uomini. Saprà dunque il single player di *Vanquish*, in buona sostanza, rivelarsi così tosto da farci dimenticare quell'1 fisso alla voce "numero di giocatori"? Un ometto con il cappellino da baseball è pronto a giurare che sarà così... ●



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

ALLA RICERCA DEI GIOCHI SCOMPARSI

MISSING IN ACTION

TOP SECRET

Realizzare un videogioco è impresa tutt'altro che facile. Si tratta di un processo lungo, faticoso e denso di ostacoli creativi, tecnologici e, soprattutto, economici. Finanziare un team di sviluppo per mesi, spesso per anni, richiede ingenti somme di denaro, con il rischio di non poter coprire le spese nel caso in cui il titolo si riveli un flop. I progetti meno promettenti, o quelli più rischiosi, possono essere cancellati, sospesi o rimandati a tempo indeterminato. Ed è così che nascono i "videogiocchi fantasma", ovvero tutti quei titoli annunciati da tempo, a lungo attesi e mai giunti sugli scaffali dei negozi. In alcuni casi si tratta di progetti ufficialmente cancellati, in altri di titoli teoricamente ancora in via di sviluppo, ma dei quali si sono perse ormai le tracce.

Nelle prossime pagine troverai una carrellata dei missing in action più promettenti e discussi (nonché rimpianti). Cercheremo di fare il punto sullo stadio di sviluppo di ciascuno a partire dai materiali

O.M. Oscar Mike, ovvero "in movimento". Il gioco è ancora in sviluppo, e ci sono buone probabilità di giocarlo prima o poi.

M.I.A. Missing in Action, ovvero "disperso". Del gioco non si hanno notizie, e mancano dichiarazioni ufficiali.

K.I.A. Killed in Action, ovvero "morto in battaglia". Scordati di giocarlo, perché questo titolo è più morto di Giulio Cesare.



■ L'uscita del gioco è prevista per il 2010, sebbene Sony Online Entertainment non diffonda da mesi aggiornamenti sul progetto.



■ The Agency è un gioco online di massa in cui potrai creare un agente speciale e prendere parte a missioni di spionaggio o d'azione.

LA SPIA CHE (NON) VENIVA DAL FREDDO

» The Agency

Per ritrovare le tracce dello sparatutto di massa Sony non servirebbe una spia qualsiasi, ci vorrebbe James Bond.



PS3 SONY ONLINE ENTERTAINMENT AZIONE/MMO

Dopo essere stato annunciato nel 2007, *The Agency*, un ambizioso connubio tra sparatutto e gioco online di massa, ha fatto capolino sotto forma di trailer, immagini e sequenze di gioco in diverse fiere di settore, senza mai disporre di una data di uscita ufficiale.

Lo scorso luglio, SOE ha smentito voci di un presunto ripensamento della struttura del gioco nate dalle dimis-

sioni di alcuni membri chiave del team di sviluppo, tra cui due producer e l'art director. Altre dichiarazioni ufficiali hanno precisato che "SOE non intende alimentare l'attesa con filmati o sciocchezze simili. Dobbiamo concentrarci sulla realizzazione del gioco, non sulla sua promozione". In occasione dell'edizione 2009 della Game Developers Conference, una dichiarazione ufficiale dello sviluppa-

tore ha fissato per il 2010 l'uscita del gioco, ma voci di corridoio parlano di una lavorazione resa molto problematica dall'abbandono delle figure chiave dello studio. ●

»STATUS: M.I.A.

Visto lo stadio dei lavori (verificato nel corso dell'ultimo E3) è ragionevole pensare che il gioco uscirà prima o poi, ma il frantumarsi del team non è un buon segno.

ULTIMO VIENE IL GDR

» The Last Remnant

Prima di *FF XIII*, Square Enix aveva in cantiere un altro progetto multiplatforma...

PS3 SQUARE ENIX GIOCO DI RUOLO

The Last Remnant sarebbe dovuto essere il primo grande progetto multiplatforma di Square Enix. La versione Xbox 360 fu pubblicata in contemporanea mondiale nel novembre del 2008, e fu seguita nella primavera del 2009 da un'edizione riveduta e ampliata per PC.

In un'intervista rilasciata nell'estate del 2008 al magazine online GameSpy, il direttore del progetto, Hiroshi Takai, dichiarò che la conversione per PS3 avrebbe subito dei ritardi a causa di problemi di sviluppo legati all'utilizzo dell'Unreal Engine. Nell'estate del 2009, dopo circa un anno di silenzi e di imbarazzati "no comment", Yoichi Wada, amministratore delegato di Square Enix, accennò, durante un incontro con gli investitori, a una possibile cancellazione

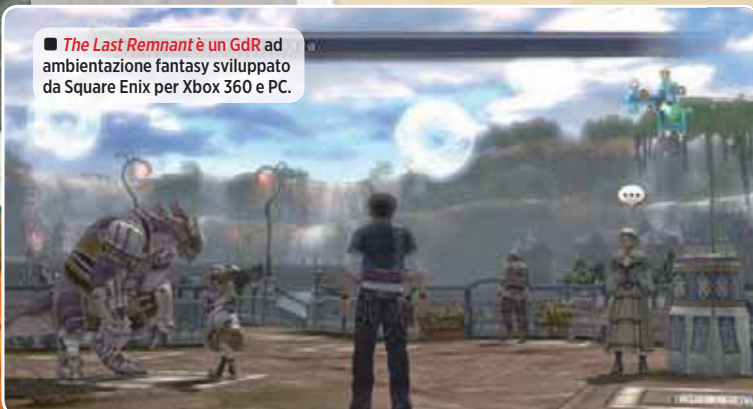
della versione PS3 di *The Last Remnant* in conseguenza alle scarse vendite ottenute dalle controparti per Xbox 360 e PC, senza tuttavia confermare ufficialmente la soppressione del progetto, che figura tuttora tra i titoli in lavorazione della compagnia. ●

»STATUS: M.I.A. (PROBABILMENTE MORTO)

Scordati una dichiarazione ufficiale, perché Square Enix non ammetterà mai che uno dei suoi progetti più ambiziosi sia naufragato così. Ma non aspettarti di vederlo su PS3.



■ The Last Remnant è un GdR ad ambientazione fantasy sviluppato da Square Enix per Xbox 360 e PC.



■ L'edizione PlayStation 3 è stata inizialmente rimandata per problemi di sviluppo, quindi accantonata a causa delle scarse vendite delle altre versioni.



» Beyond Good & Evil 2

PS3 UBISOFT AVVENTURA

Byond Good & Evil 2 fu presentato nel 2008 per mezzo di un trailer, a cui fece seguito nel 2009 un filmato trapelato in Rete che mostrava una scena di inseguimento con protagonista Jade, l'eroina del prequel. Nello stesso anno, tuttavia, si fecero insistenti le voci circa la cancellazione del progetto, smentite lo scorso gennaio dal presidente di Ubisoft Francia, Geoffroy Sardin. ●



»STATUS: O.M. Se il presidente di Ubisoft ribadisce in più occasioni che lo sviluppo è in corso c'è da credergli.

» I Am Alive

PS3 UBISOFT AVVENTURA

IAm Alive è un'avventura ambientata in una Chicago messa in ginocchio da un devastante terremoto. Il gioco fu annunciato nel 2008, con un'uscita prevista entro il 2009. Tuttavia, il progetto è passato da Darkworks a Ubisoft Shanghai, che avrebbe dovuto completarlo entro il 2010. La data è stata ulteriormente posticipata al 2011. ●



»STATUS: O.M. Confermato non solo dal presidente di Ubisoft, ma da numerose fonti tra gli sviluppatori.

» Faith and a .45

PS3 DEADLINE GAMES AZIONE

Purtroppo di Faith and a .45 non esistono che un artwork e pochi screen, poiché Deadline Games non ha mai trovato un publisher. Un peccato, perché questa avventura ambientata nell'America della Grande Depressione e incentrata su due rapinatori sembrava ricca di spunti, primo fra tutti le sparatorie da affrontare in coppia. ●



»STATUS: K.I.A. È scandaloso che progetti interessanti non trovino un publisher e roba come Rogue Warrior sì.



■ Inseguimenti, gioco d'azzardo, alcool e risse: This Is Vegas è un'avventura a struttura libera ambientata nella città del peccato.

PS3 WARNER AVVENTURA/AZIONE

LA CITTÀ DEL VIZIO TI ASPETTA

» This Is Vegas

Gioco d'azzardo, vita notturna e discinte fanciulle: questo è quello che ti aspetta nella Las Vegas di Warner. Se mai vedrà la luce, ovviamente...

Annunciato nel febbraio del 2008, This Is Vegas rappresenta un ardito e decisamente poco politicamente corretto connubio tra un gioco d'azione a struttura aperta e una raccolta di minigiochi a tema festaiolo. Il protagonista può scorrazzare liberamente per la città del peccato prendendo parte a corse clandestine, gare di bevute e prove di ballo. Lo sviluppo del gioco, già di per sé piuttosto travagliato, è stato messo ulteriormente alle corde dal fallimento dell'editore, Midway, avvenuto nell'estate del 2009. Il progetto è quindi passato sotto l'egida della nuova proprietà, Warner Interactive. "This Is Vegas non è stato

cancellato, il gioco è ancora in produzione", ha ribadito nell'agosto del 2009 un portavoce Warner in risposta alle voci su una possibile soppressione del titolo. Da allora, tuttavia, non si è più parlato del gioco d'azione di Surreal Software, e la sua pagina web si riduce a una singola schermata su cui campeggia un laconico "Coming soon"... ●

»STATUS: O.M. (ALMENO UFFICIALMENTE)

Secondo dichiarazioni ufficiali dei nuovi proprietari del marchio, il gioco è ancora in produzione, ma lo scetticismo è inevitabile, considerato quanto poco sia stato mostrato.

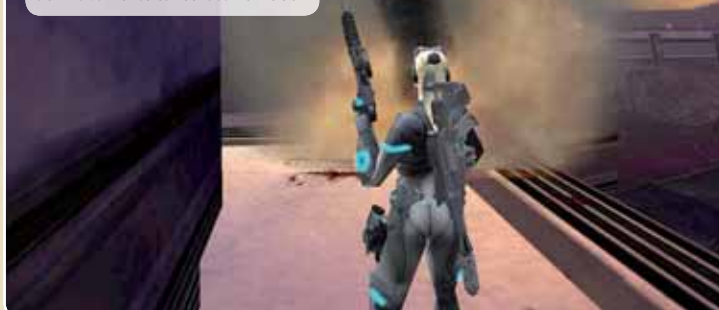


■ Lo sviluppo del gioco ha subito ritardi a causa del fallimento di Midway, ma la sua pubblicazione non è stata ufficialmente cancellata.





■ **Dopo numerosi rinvii** e un cambio di sviluppatore, il titolo è stato definitivamente cancellato nel 2006.



PS2 BLIZZARD AZIONE/STRATEGIA

StarCraft: Ghost nacque come spin-off dedicato al mercato console della saga di strategici per PC realizzata da Blizzard. Questa avventura d'azione con elementi stealth fu annunciata nel 2002 per PlayStation 2. Dopo circa due anni, il progetto fu trasferito da Nihilistic Software a Swinging Apes, team successivamente acquisito da Blizzard stessa. Il passaggio di consegne compor-

tò una parziale revisione della struttura di gioco, che sarebbe stata arricchita da battaglie di massa e multiplayer online. Prevista per il 2006, neppure questa seconda incarnazione del progetto riuscì a raggiungere i negozi, e in quello stesso anno fu annunciata la sospensione a tempo indeterminato dello sviluppo del gioco. "Beh, StarCraft: Ghost esiste", ha dichiarato all'ultima edizione del Bliz-



■ **StarCraft: Ghost** è un'avventura d'azione ricca di elementi stealth e strategici annunciata nel 2002 per PlayStation 2 e altre piattaforme.

AZIONE FANTASMA

» Starcraft: Ghost

Da un capolavoro della strategia in tempo reale per PC, un action game di fantascienza... mai visto.

zCon Sam Didier, direttore artistico presso Blizzard. "Abbiamo consultato i bozzetti del gioco per valutare se qualche edificio sarebbe potuto essere inserito in StarCraft II per PC". Una magra consolazione... ❏

»STATUS: K.I.A.

Blizzard è nota per essere estremamente protettiva con i suoi marchi, e non è troppo strano che abbia cancellato un gioco fatto e finito solo perché non era pienamente soddisfatta.



■ **Indiana Jones** è un'avventura per PS3 ambientata nel 1939, qualche tempo dopo gli eventi narrati nel film "L'ultima crociata".



■ **Il motore fisico Euphoria** sarebbe dovuto essere uno dei punti di forza del gioco, che al momento non dispone di una data di uscita.

IL MISTERO DEL GIOCO SCOMPARSO

» Indiana Jones

L'avventuriero creato dalla mente di George Lucas potrebbe vivere una nuova avventura. Ci riuscirà?

PS3 LUCASARTS AVVENTURA/AZIONE

Questa avventura d'azione con protagonista il celebre archeologo-esploratore fu annunciata nel 2006, con una data di uscita inizialmente fissata per l'anno successivo. Il trailer di presentazione del gioco mostrava alcune scene di combattimento lungo le strade di San Francisco, sottolineando in particolare le animazioni in tempo reale generate dal motore fisico Euphoria, lo stesso utilizzato da Il Potere della Forza. La trama, inoltre, sarebbe tratta da un soggetto inedito di George Lucas, e ambientata dopo le vicende de "L'ultima crociata".

Nel gennaio del 2009, dopo quasi due anni e mezzo di silenzio, circolano alcune indiscrezioni secondo cui il progetto sarebbe stato cancel-

lato. "LucasArts è tuttora impegnata sul franchise di Indiana Jones", si affrettò a smentire la casa californiana. "Gli appassionati possono stare certi che nuovi dettagli riguardanti questo titolo saranno presto divulgati". Ciononostante, la coltre di mistero che avvolge la nuova avventura di Indy non è ancora stata dipanata. ❏

»STATUS: M.I.A. (PROBABILMENTE MORTO)

Da un lato abbiamo dichiarazioni ufficiali rassicuranti, dall'altro le indiscrezioni di fonti affidabili che vorrebbero il gioco definitivamente cancellato, e il team spostato su altri progetti.





■ Come dimostrerebbero alcuni artwork, Free Radicals non solo era impegnata nello sviluppo di *Battlefront III*, ma stava già ponendo le basi per il quarto capitolo della saga.



PS3 LUCASARTS AZIONE/MMO

Nel 2006, LucasArts annunciò di aver raggiunto un accordo con lo sviluppatore indipendente Free Radicals (Haze) per la realizzazione di un gioco ispirato all'universo di "Guerre Stellari". Nel dicembre del 2008, in seguito al fallimento di Free Radicals, comparvero in Rete alcuni artwork riconducibili a *Star Wars: Battlefront III* e raffiguranti personaggi chiave della serie, come Han Solo o Obi-Wan Kenobi. Nel gennaio del 2009 fu pubbli-

cato su YouTube un trailer non ufficiale che mostrava un'impressionante tecnologia grafica che avrebbe permesso di spostarsi in tempo reale dalla superficie di un pianeta allo spazio profondo. "Quel video è autentico", dichiarò al blog Spong una fonte anonima vicina a Free Radicals. "A quanto ne so, tuttavia, la tecnologia che permetteva di passare liberamente dal suolo allo spazio non sarà utilizzata dal nuovo sviluppatore". Secondo alcune in-



■ *Star Wars: Battlefront III* avrebbe dovuto espandere il concept dei predecessori, permettendo di combattere liberamente in terra, in cielo o nello spazio.

UNA GALASSIA (FIN TROPPO) LONTANA

» Star Wars: Battlefront III

Le notizie sul nuovo titolo dell'apprezzata serie *Battlefront* latitano ormai da un bel po'...



discrezioni, la casa di produzione a cui si fa riferimento sarebbe Rebellion, che tuttavia non ha mai confermato il proprio coinvolgimento. *Star Wars: Battlefront III*, pertanto, rimane ancora oggi un titolo mai ufficialmente annunciato. ○

»STATUS: O.M. (ALMENO UFFICIALMENTE)

Secondo dichiarazioni ufficiali dei nuovi proprietari del marchio, il gioco è ancora in produzione, ma lo scetticismo è inevitabile, considerato quanto poco sia stato mostrato.

PERDUTO NELLO SPAZIO

» Aliens: Colonial Marines

L'eterna lotta tra l'Alien e il Marine: un soggetto affascinante, soprattutto se non lo sviluppa Rebellion...

PS3 SEGA SPARATUTTO

Aliens: *Colonial Marines* punta a tradurre nelle meccaniche di uno sparatutto le atmosfere del lungometraggio "Aliens" di James Cameron. Nei panni di un soldato speciale, dovrai esplorare ambienti claustrofobici infestati da alieni, impartendo ordini alla tua squadra di compagni. Commissionato da Sega a Gearbox, *Aliens: Colonial Marines* fu annunciato nel febbraio del 2008, con un'uscita prevista per la fine dell'anno. Nel novembre successivo, tuttavia, fu diffusa in Rete una notizia non confermata secondo cui la realizzazione del progetto era stata sospesa in seguito al licenziamento di una parte del team creativo. "Aliens non è stato cancellato", si affrettò a puntualizzare Randy Pitchfork, presidente di Gearbox. "Abbiamo apportato delle modifiche al gioco, e sì, questo ha comportato degli avvicendamenti all'interno della squadra di sviluppo,

ma asserire che il progetto è in fase di 'stallo' non corrisponde al vero". Nel febbraio del 2009, Sega ha confermato l'esistenza del progetto, dichiarando che la sua uscita avverrà solo dopo la commercializzazione di *Aliens vs Predator*. ○

»STATUS: O.M. (ALMENO UFFICIALMENTE)

Sega insiste nel dire che il progetto va avanti. Ce lo auguriamo, visto che *Aliens vs Predator* non era esattamente il massimo come omaggio alla serie di Cameron...



■ *Aliens: Colonial Marines* è uno sparatutto a squadre ambientato a cavallo tra il terzo e il quarto episodio della saga cinematografica.



■ Gli scenari di gioco includono fedeli riproduzioni dell'astronave U.S.S. Sulaco e di altri luoghi resi celebri dai film della serie.



PS3 IGNITION AZIONE

■ WarDevil è un'avventura d'azione ambientata in un mondo in rovina e ispirata a titoli come Devil May Cry e Ninja Gaiden.

DOPO L'APOCALISSE... L'OBLIO?

» WarDevil

Azione senza tregua, ambientazione postapocalittica, arti marziali, un motore tutto nuovo. Vorremmo anche vederlo in azione, però...

In un mondo postapocalittico composto da città in rovina e lande desolate, un guerriero dalla lunga chioma si fa strada a suon di proiettili e arti marziali. Questo, in essenza, è *WarDevil*, un'esclusiva PS3 svelata al pubblico nel corso dell'edizione 2006 dell'E3. Il cuore tecnologico del gioco è il Realtime Engine, un motore grafico capace, secondo gli sviluppatori, di generare un universo maestoso e dettagliato a 1080p e 60 frame al secondo. Nel 2007, lo sviluppatore di *WarDevil* fu acquisito dal colosso cinematografico indiano UTV, intenzionato a sfruttare le competenze videoludiche di Ignition per dare vita a un progetto transme-

diale. Nel dicembre del 2008, infatti, fu annunciata l'uscita di "*WarDevil: Chronicles*", un film d'animazione che avrebbe dovuto accompagnare l'uscita del gioco, fissata per l'anno successivo. A parte le promesse di una presentazione in grande stile e un restyling della grafica mostrato in una manciata di screen diffusi a ottobre, però, non si è visto nulla. ●

»STATUS: M.I.A.

Un mistero glorioso dei videogiochi, questo *WarDevil*. Nonostante le recenti promesse, cominciamo a dubitare che si vedrà mai qualcosa di giocabile.



■ L'uscita di *WarDevil*, inizialmente prevista per il 2009, sarebbe dovuta essere accompagnata dal lancio di un film d'animazione.



» Killing Day

PS3 UBISOFT SPARATUTTO

Killing Day fu presentato in un filmato all'E3 2005, sorprendendo con una grafica dettagliata e un'interazione con gli scenari in stile *Black*. Da allora Ubisoft non ha più diffuso informazioni, senza confermare né smentire la cancellazione. Nel 2009, tuttavia, l'editore francese ha registrato il marchio *Killing Day*, lasciando presagire un possibile recupero del progetto. ●



»STATUS: M.I.A. Vogliamo credere che sia ancora possibile vederlo, perché sembrava davvero interessante.

» Eight Days

PS3 SONY SPARATUTTO

Eight Days è uno sparatutto in terza persona presentato all'E3 2006. Nel 2008 ne fu annunciata la cancellazione. Nel 2009, contemporaneamente al trapelare di alcune tech demo notevoli, Nicolas Doucet, direttore artistico di Sony London, ha dichiarato "Non direi che il progetto è stato abbandonato, ma piuttosto messo da parte..." ●



»STATUS: M.I.A. (PROBABILMENTE MORTO) Nonostante le dichiarazioni, dubitiamo che il progetto verrà rimesso in moto.

» The Elder Scrolls Travels: Oblivion

PSP BETHESDA GDR/AZIONE

Oblivion nasce come episodio PSP della serie *The Elder Scrolls Travels*, spin-off che consta di quattro titoli per cellulari. Presentato nel 2006, sarebbe dovuto uscire nel 2007, ma dopo l'annuncio, accompagnato da immagini che attestavano una buona realizzazione tecnica, il gioco fu passato a Climax, e poi cancellato. ●



»STATUS: K.I.A. Fonti vicine a Bethesda ci confermano la cancellazione per insormontabili problemi tecnici.

» Legacy Of Kain: The Dark Prophecy

PS2 CRYSTAL DYNAMICS AVVENTURA

Il sesto episodio della saga rimase in sviluppo per circa sei mesi presso gli uffici di Crystal Dynamics, prima di essere definitivamente abbandonato nel 2005. L'esistenza di *The Dark Prophecy*, che non fu mai annunciato ufficialmente, è stata scoperta soltanto nel 2008 grazie al materiale pubblicato da alcuni ex membri del team sviluppo all'interno del loro portfolio web personale. ●



»STATUS: K.I.A. Non è mai stato neanche annunciato in effetti. Speriamo solo che la saga torni su PS3.

» Necessary Force

PS3 MIDWAY AVVENTURA/AZIONE

In seguito alla commercializzazione di *Wheelman* per PS3, lo studio Midway Newcastle avviò lo sviluppo di *Necessary Force*, un'avventura in stile *True Crime*. Dopo il fallimento del publisher, il team creativo ha tentato, di trovarne un altro, ma senza successo. E senza nessuno a finanziarlo, il progetto è rimasto sospeso. ●



»STATUS: M.I.A. Nulla vieta che i diritti vengano acquisiti da un publisher interessato, passata la crisi.

» Ride To Hell

PS3 DEEP SILVER AVVENTURA/AZIONE

Ride to Hell è un'avventura free roaming ambientata negli spericolati e liserigici anni Sessanta, e ispirata a film come "Easy Rider". Dopo l'annuncio, avvenuto nel 2008, non sono più stati diffusi aggiornamenti. Esiste un sito web, ma lo sviluppatore Deep Silver non ha ancora comunicato una data di uscita ufficiale. ●



»STATUS: M.I.A. (PROBABILMENTE VIVO) Fonti confidenziali ci assicurano che il gioco sia ancora in sviluppo, e in arrivo nel 2010.



■ *The Witcher* è la conversione per PS3 dell'omonimo gioco di ruolo d'azione pubblicato per PC nel 2007.

PS3 CD PROJEKT GDR D'AZIONE

IL LUPO BIANCO È IN VIA DI ESTINZIONE...

» The Witcher: Rise Of The White Wolf

L'acclamato GdR per PC *The Witcher* era sul punto di arrivare anche su PlayStation 3. E dire che ci avevamo quasi creduto...

Dopo aver raccolto ampi consensi su PC, il gioco di ruolo *The Witcher* puntava a bissare il successo anche su console, grazie a un sistema di combattimento più orientato all'azione e a una generale rifinitura del comparto tecnico. "Non stiamo realizzando una conversione raffazzonata, ma costruendo un nuovo titolo ripartendo da zero", annunciò nel dicembre del 2008 Tom Ohle, vicepresidente marketing della casa di produzione polacca CD Projekt. Nell'aprile del 2009, tuttavia, il gioco fu ufficialmente cancellato. Widescreen Games, il team di sviluppo incaricato della conversione per console, rivelò di aver abbandonato il progetto a causa dei ritardi nei pagamenti accumulati dal pu-

blisher. Un'accusa prontamente rispedita al mittente dalla stessa CD Projekt, che, sempre a mezzo stampa, puntualizzò che i ritardi nei pagamenti erano una conseguenza dell'incapacità di Widescreen Games di rispettare le scadenze e i livelli qualitativi prefissati. Quando il polverone mediatico si diradò, tutto ciò che rimase fu la certezza che il promettente *The Witcher* per PlayStation 3 non sarebbe mai stato completato. ●

»STATUS: K.I.A.

Un vero peccato, considerato che si tratta di un GdR pregevolissimo. Vista però la prossima uscita di *The Witcher 2* su PC, la speranza è che più avanti il progetto venga ripreso.



■ Nuove animazioni, una grafica più dettagliata e un sistema di gioco maggiormente orientato all'azione sarebbero dovuti essere i punti di forza della versione PS3.



Pagina mancante (pubblicità)

SCOPRI I SEGRETI DEI **MOTORI**



PAGINA
26



PAGINA
27



PAGINA
27



PAGINA
27



PAGINA
28



PAGINA
30



PAGINA
31



PAGINA
32



PAGINA
34



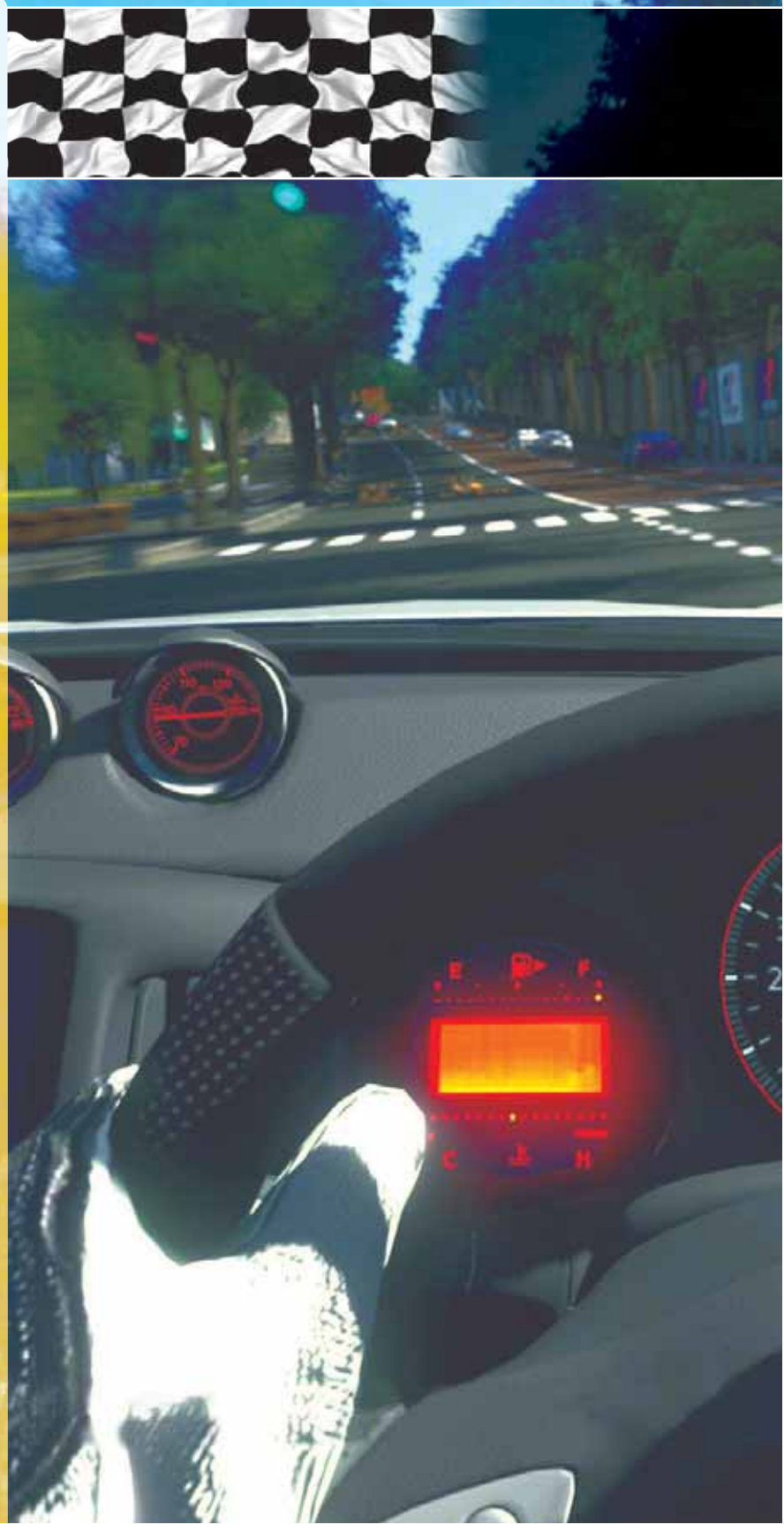
PAGINA
36



PAGINA
37



PAGINA
38



MIGLIORI TITOLI DI GUIDA DEI PROSSIMI MESI!

ROVENTI SU PS3

Tra titoli in sviluppo, in dirittura d'arrivo o già arrivati sugli scaffali, questo è davvero un ottimo periodo per i titoli di guida su PS3. Dalla simulazione più rigorosa agli arcade più sfrenati e (letteralmente) esplosivi, ce n'è davvero per tutti i gusti!



» **RECENSITI!**

SUPERSTARS V8 2
NEXT CHALLENGE

PAGINA
30

SONIC & SEGA ALL
STARS RACING

PAGINA
32

■ Il modello di guida prevede diversi tipi di assistenze. Disattivandole tutte non diventerà comunque eccessivamente esigente.



PS3 GUIDA CODEMASTERS PRIMAVERA

Autovetture 2009 usate solo a titolo d'esempio; F1 2010 conterrà esclusivamente vetture 2010

F1 2010

DOPO L'ANTIPASTO DELLA VERSIONE PSP, CODEMASTERS MOSTRA FINALMENTE COME STA METTENDO A FRUTTO LA PREZIOSA LICENZA F1.

Negli anni 90, grazie alla leggendaria Psygnosis, il marchio PlayStation divenne sinonimo di grandi giochi di Formula Uno. Poi, generazione dopo generazione, per una serie di motivi che è difficile riassumere in poche righe, questa solida tradizione è andata progressivamente sfasciandosi, fino a lasciare un vistoso buco nella line up della console. La competizione automobilistica più prestigiosa ed eccitante di tutte potrebbe però avere presto il suo momento di riscatto grazie a Codemasters. *F1 2010* racchiude infatti tutta l'esperienza che il team inglese ha accumulato negli ultimi anni grazie a ottimi racing game come *Race Driver: GRID* e i due *Colin McRae: DiRT*. Al pari dei "compagni di scuderia", il gioco non si limiterà infatti a metterti nell'abitacolo di un bolide da 800 e passa cavalli, ma cercherà di farti vivere la vita del professionista della velocità a tutto tondo. Nel corso di un evento che ci ha visti visitare gli studi Codemasters a Guilford, nella campagna inglese, abbiamo potuto provare una versione ancora molto arretrata del gioco, traendone comun-

que delle ottime impressioni generali. A parte qualche sbavatura tecnica, in particolare a livello di fluidità, il gioco appare già allo stato attuale molto promettente, soprattutto nelle fasi di gara: oltre a una grafica d'alto livello (che mostra nello stile e nella illuminazione il debito tecnico con *GRID* e *DiRT 2*), ci ha colpiti il modello di guida, apparso solido e appagante ancorchè non improntato alla simulazione "dura e pura". Pressochè scontato, comunque, che nella versione finale saranno presenti opzioni relative alla scelta tra impostazione arcade e simulativa. Molto curato anche il "contorno", con un taglio generale dall'impronta "televisiva" particolarmente riuscito, che permette di respirare l'aria elettrica del paddock, percepire lo stress delle rivalità e delle conferenze stampa, e rifarsi gli occhi con l'inevitabile contorno di belle ragazze. D'altronde anche quella è Formula Uno, e Codemasters sembra intenzionata a non sprecare davvero nulla di una licenza tanto importante... ◉



■ Come in *GRID* e *DiRT 2* sarà possibile "riavvolgere" il tempo e concedersi una seconda possibilità in caso di errore.

UNA VITA SULL'ASFALTO

Naturalmente, auto, piste, piloti, tracciati e sponsor saranno aggiornati alla stagione di Formula Uno appena iniziata. Come ci hanno detto gli sviluppatori, realizzare a un titolo simile non è



■ Il nuovo titolo di F1 Codemasters cercherà di offrire un senso di continuità con la ricca tradizione della Formula Uno...

affatto facile, dato che le specifiche delle auto vengono annunciate all'ultimo e bisogna essere pronti ad apportare modifiche anche importanti in una fase avanzata della lavorazione del gioco.



■ ...ma non è ancora chiaro come, dato che per motivi di licenza è stata esclusa la presenza di piloti, auto o gare del passato.



■ Codemasters ha implementato un ottimo sistema di danni, sia a livello estetico che meccanico.



■ Il gioco presenterà una sofisticata riproduzione dinamica delle condizioni meteorologiche.



■ Sono previste diverse modalità multiplayer, evoluzione di quelle a cui ci hanno già abituato i racing Codemasters.

Autovetture 2009 usate solo a titolo d'esempio: F1 2010 conterrà esclusivamente vetture 2010

■ Anche la sosta ai box sarà un momento "da vivere" in F1 2010, specie se si selezionerà l'opzione per effettuarla manualmente.



» MotorStorm 3

PS3 SONY GUIDA DA DEFINIRE

Sebbene Sony non si sia ancora pronunciata ufficialmente in merito al momento di andare in stampa, è praticamente certo che un terzo titolo della serie *MotorStorm* sia già in cantiere. Sony ha infatti registrato un dominio web che ne porta il nome. Non resta che aspettare... ●



Le corse offroad di Sony si preparano a tornare per la terza volta, anche se non ci sono ancora dettagli in merito.

» Need For Speed

PS3 EA GAMES GUIDA DA DEFINIRE

Del prossimo capitolo di *Need for Speed* non sono trapelati che alcuni art. Art decisamente interessanti, però, che lascerebbero intendere un ritorno della serie alle sue origini: percorsi urbani, gare clandestine e polizia alle calcagna. Inoltre, in alcune immagini si intravedono perfino delle moto. Attendiamo fiduciosi ulteriori dettagli. ●



Need for Speed torna sulla strada? A giudicare dagli art del nuovo titolo della serie, si direbbe di sì...

» Test Drive Unlimited 2

PS3 NAMCO BANDAI GUIDA DA DEFINIRE

Dopo diversi mesi di rumour, Namco Bandai ha annunciato che l'apprezzato racing game open world si appresta a esordire su PS3 con il suo mix di bolidi e scenari esotici. Abbiamo avuto un primo contatto con il gioco negli ultimi giorni e ti racconteremo tutto sul prossimo numero con un completo reportage. ●



Dopo le Hawaii, sembra che lo scenario in cui potrai scorrazzare sui bolidi di TDU 2 sarà la splendida isola di Ibiza.



■ **Gran Turismo 5** riconfermerà la natura enciclopedica della serie grazie a 1000 vetture reali, più di 20 tracciati con oltre 70 variazioni e schede storiche per ogni auto.

PS3 SONY SIMULAZIONE 2010

Gran Turismo 5

IL RISPETTO SI GUADAGNA IN PISTA

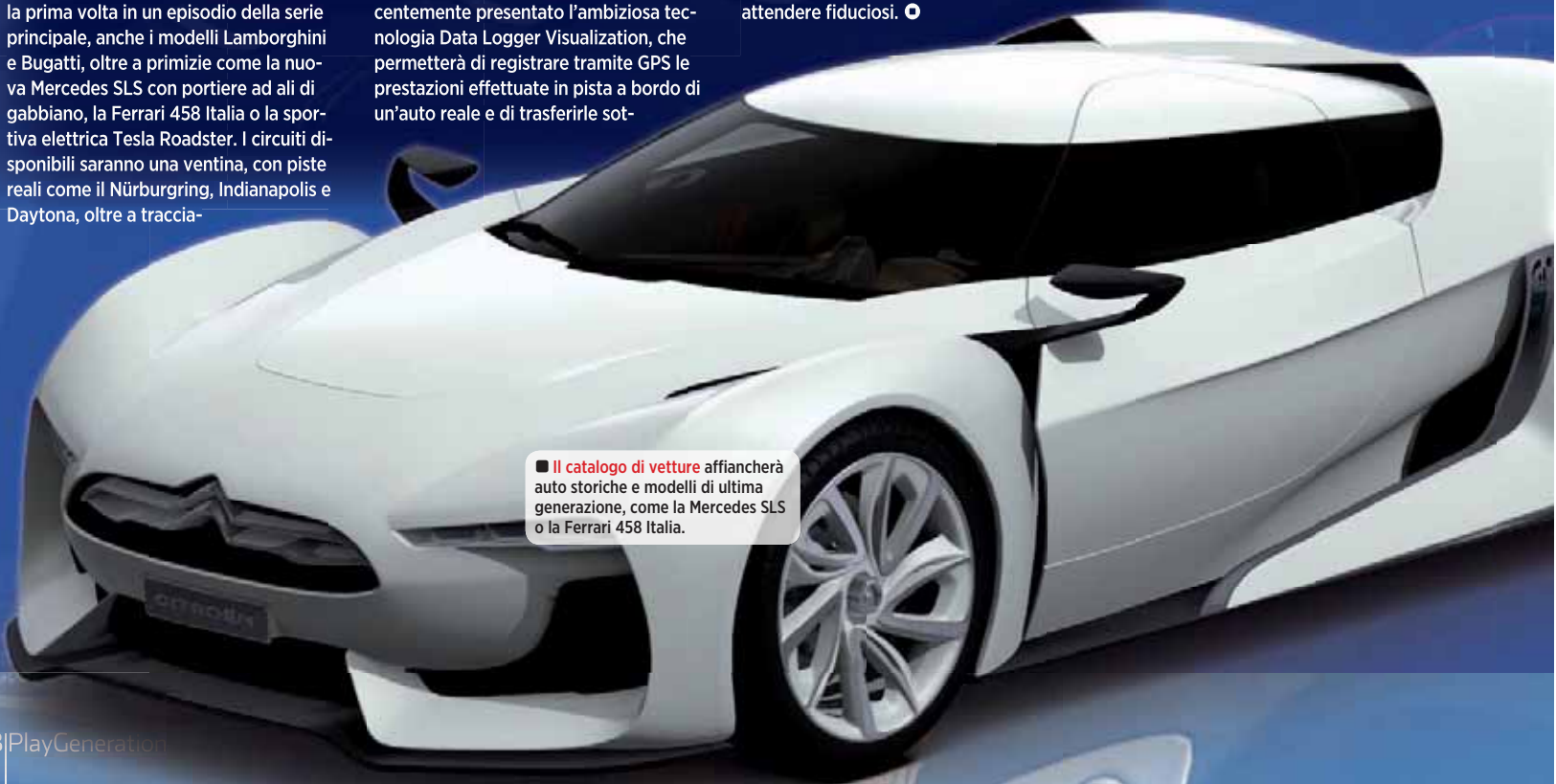
Nonostante l'amarezza suscitata dai continui rinvii, *Gran Turismo 5* rimane la simulazione di guida più attesa e chiacchierata di questa generazione. D'altra parte, la travagliata gestazione sembra giustificata dalla quantità impressionante di opzioni di gioco presenti, alcune delle quali particolarmente avveniristiche. Innanzitutto i numeri, sicuramente il principale punto di forza dell'ultima fatica di Polyphony. Tra le circa 1000 auto incluse saranno presenti, per la prima volta in un episodio della serie principale, anche i modelli Lamborghini e Bugatti, oltre a primizie come la nuova Mercedes SLS con portiere ad ali di gabbiano, la Ferrari 458 Italia o la sportiva elettrica Tesla Roadster. I circuiti disponibili saranno una ventina, con piste reali come il Nürburgring, Indianapolis e Daytona, oltre a traccia-

ti cittadini ambientati a Madrid e Roma. Ogni pista potrà essere percorsa anche di notte e con differenti condizioni meteorologiche. La precisione di guida sarà garantita da un nuovo motore fisico e da un aggiornamento video a 60 frame al secondo. Il primato tecnologico dell'opera di Kazunori Yamauchi, tuttavia, non si limiterà al solo aspetto estetico. *Gran Turismo 5* sarà uno dei primi titoli per PlayStation 3 a beneficiare del supporto nativo al 3D. Polyphony, inoltre, ha recentemente presentato l'ambiziosa tecnologia Data Logger Visualization, che permetterà di registrare tramite GPS le prestazioni effettuate in pista a bordo di un'auto reale e di trasferirle sot-

to forma di ghost all'interno del gioco. A queste caratteristiche se ne potrebbero aggiungere altre più volte discusse dagli sviluppatori ma non ancora confermate, come un editor di tracciati o il supporto alla telecamera PlayStation Eye per la tracciatura dei movimenti della testa del giocatore, che si ripercuoteranno sulla visuale di gioco. Dopo quasi cinque anni di sviluppo, *Gran Turismo 5* appare più che mai un cantiere aperto, traboccante di idee e tecnologia. Un motivo in più per attendere fiduciosi. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Un volto nuovo per una serie che torna a offrire una spettacolare esperienza di simulazione al volante. Molto promettente.



■ Il catalogo di vetture affiancherà auto storiche e modelli di ultima generazione, come la Mercedes SLS o la Ferrari 458 Italia.



■ Il livello di dettaglio degli interni promette di essere impeccabile. Si potrà percepire a occhio la differenza tra i vari tipi di plastica del cruscotto.



■ Le competizioni presenti includono tornei ufficiali come il mondiale di rally WRC, la serie NASCAR americana e il campionato nipponico Super GT.



■ I danni alle vetture, sia estetici che meccanici, sono stati confermati. Il nuovo motore fisico renderà possibili spettacolari ribaltamenti.



■ Il multiplayer online sarà un punto cardine dell'esperienza, e supporterà sedici giocatori contemporanei e la chat vocale.



■ I tracciati disponibili includono circuiti reali (Dunsfold Park, Fuji Speedway, Indianapolis), piste di fantasia apparse nei precedenti episodi e percorsi cittadini.

Dopo quasi cinque anni di sviluppo, Gran Turismo 5 appare più che mai un cantiere aperto, traboccante di idee e tecnologia.

YAMAUCHI E I DETTAGLI

Intervistato nel corso del CES di Las Vegas, il deus ex machina della serie si è destreggiato come il miglior politico nostrano tra spinose domande riguardanti alcune delle caratteristiche più attese dai fan, come l'editor di tracciati (il "no comment" è stato detto con un sorriso rivelatore) e le funzionalità online (confermata la possibilità di creare "clan" e campionati). Mancheranno purtroppo le Porsche, mentre saranno presenti persino ibride di ultima generazione di Honda.



■ TUNING. Confermata la possibilità di preparare le auto, anche se Kutaragi non ha fornito dettagli in proposito.



■ REPLAY. L'interfaccia dei replay è stata potenziata per consentire di editare veri e propri cortometraggi prima di upparli su YouTube.

ESPERIENZA DI GUIDA 2.0

Gran Turismo 5 punta a infrangere le barriere del tuo salotto, elevando e dilatando l'esperienza di gioco grazie ad avanzate funzioni online e al supporto al 3D.



■ IMMERSO NELL'ABITACOLO. Nel corso di una dimostrazione avvenuta durante lo scorso CES di Las Vegas, Sony ha mostrato come GT5 sia già predisposto per sfruttare la tecnologia 3D.



■ PILOTA "SOCIALE". I replay di gioco potranno essere caricati su YouTube direttamente dal gioco, così da condividere con gli amici le prestazioni migliori.



3

Genere
GUIDA
Sviluppatore
MILESTONE
Produttore
BLACK BEAN
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
1-16
Salvataggi
DOPO OGNI GARA
Sito Web
WWW.SUPERSTARSV8.COM



■ **Next Challenge** è il seguito di **Superstars V8**, titolo che ha segnato il debutto di Milestone nel mondo delle quattro ruote.

COMPETIZIONI TUTTE ITALIANE

Superstars V8 Next Challenge

L'ultimo nato di casa Milestone ha quattro ruote e un motore rombante. Ma potrebbe non essere abbastanza...

Dopo un primo capitolo buono ma non eccellente, Milestone torna a puntare sulle quattro ruote con questo secondo *Superstar V8*. Lo sviluppatore milanese si è avvalso della collaborazione dello scatenatissimo pilota italiano Gianni Morbidelli, che ha aiutato i ragazzi di Milestone a definire il modello di guida.

La guida, che offre la "classica" scelta tra impostazione arcade e simulativa, sembra influenzata in maniera molto più profonda dalle modifiche effettuate su-

gli assetti dell'auto, ma questo aspetto è messo un po' in ombra da circuiti forse un po' troppo "lisci" e dal fatto che le auto, per ovvi motivi, non raggiungono le velocità vertiginose delle vetture di Formula 1. La IA presenta qualche ritocco, e il gioco è stato ampliato sotto vari altri punti di vista, a partire dal parco auto, che include praticamente tutte le vetture del campiona-

to Superstars, e dai circuiti, il cui numero è salito a 11. Tecnicamente, però, poco è cambiato, salvo il fatto che è stato ridotto lo sgradevole "effetto foschia" tipico dei titoli Milestone. In definitiva, comunque, il secondo *Superstars V8* è un titolo piacevole ma non eccezionale, a metà tra arcade e simulazione, che può interessare ai neofiti. ●



■ **Superstars V8 Next Challenge** include praticamente tutte le auto realmente utilizzate nel campionato Superstars.



■ Se hai uno stile di guida aggressivo, irrigidisci le sospensioni. Se preferisci una guida più fluida, ammorbidiscile.



■ Le modifiche agli assetti hanno un impatto più evidente sul modello di guida, soprattutto nei cambi di direzione.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Divertente e accessibile, buono per i novellini del genere.

» DIFETTI

↓ Tecnicamente non impressiona, e non soddisferà i più esigenti.

75

» GRAFICA

Non spettacolare, anche se più che discreta. Buona la fluidità.

69

» SONORO

Poco a parte i motori, buoni ma non perfetti.

73

» DIVERTIMENTO

Diverte, ma i più esigenti lo troveranno troppo semplice.

80

» LONGEVITÀ

Le modalità "classiche", più un multi per 16 giocatori

VOTO

71

Un gioco di guida discreto, divertente ma che non offre abbastanza né per chi cerca la simulazione né per i fanatici della guida arcade.

SCALDA I MOTORI



1

WEEK-END. Studia bene la messa a punto della tua auto prima di affrontare un weekend di gara, per guadagnarti una buona posizione.



2

A TEMPO. Le prove a tempo sono perfette per prendere confidenza con le auto e imparare a memorizzare le varie piste.



3

PATENTI. Le patenti ti permetteranno di imparare le nozioni fondamentali della guida, come il sorpasso o la frenata.

Modnation Racers

CREA, GAREGGIA, CONDIVIDI



■ **ModNation Racers unisce l'immediatezza delle corse arcade su kart alle potenzialità creative di un editor di piste, personaggi e vetture.**

PS3/PSP SONY GUIDA ARCADE PRIMAVERA

ModNation Racers porta nel mondo delle gare di kart la filosofia "Crea, Gioca, Condividi" introdotta da LittleBigPlanet. Come nel titolo di Media Molecule, la carriera per singolo giocatore sarà affiancata da numerose opzioni online create per dare ampio sfogo alla vena creativa degli utenti. Disporrai di un semplice editor che ti permetterà di progettare circuiti con la massima libertà, plasmando la morfologia del terreno, inserendo scorciatoie ed elementi interattivi come salti, rampe o trappole a controllo remoto. L'aspetto comunitario e creativo coinvolge anche i perso-

naggi e i kart, che potranno essere personalizzati e diffusi in Rete, dove si sottoporranno al giudizio degli altri utenti. Il modello di guida è semplice e immediato, sebbene non manchino accenni di fisica nella reazione delle piccole vetture al fondo stradale e alle collisioni. Esibendoti in lunghe derivate potrai accumulare turbo da utilizzare per ottenere repentini aumenti di velocità o per generare uno scudo difensivo con cui difenderti dagli attacchi degli avversari, ai quali potrai rispondere raccogliendo le armi disseminate sulla pista sotto forma di capsule bonus. ●



■ **I contenuti condivisi in Rete potranno essere valutati dagli altri utenti. Le creazioni di maggiore successo saranno esibite nel ModSpot, la piazza virtuale del gioco.**



■ **Nuovi tracciati, personaggi e kart "a tema" saranno pubblicati sotto forma di contenuti scaricabili a pagamento.**



■ **La versione PSP includerà tutte le caratteristiche della controparte PlayStation 3, comprese le funzionalità online.**

UNA COMUNITÀ DI KARTOFILI

ModNation Racers è un titolo creato all'insegna della condivisione e della fruizione collettiva dei contenuti realizzati



CREA... Nello Studio piste potrai creare da zero nuovi tracciati o personalizzare quelli esistenti, inserendo scorciatoie, salti o elementi di disturbo.

dagli utenti, una caratteristica che ne amplia significativamente la longevità sul lungo periodo.



...E GIOCA IN COMPAGNIA Le piste presenti nel gioco e quelle create dagli utenti ospiteranno gare online per un massimo di 12 giocatori (quattro a schermo condiviso).





7/9

Genere
GUIDA
Sviluppatore
SUMO DIGITAL
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-4
Online
1-8
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
[WWW.SEGA-ITALIA.COM/
GAMES/SONICRACING/?T=ITALIAN](http://WWW.SEGA-ITALIA.COM/GAMES/SONICRACING/?T=ITALIAN)

■ **20 eroi dei giochi Sega** gareggiano tra loro in divertenti gare su 24 diversi scenari, ispirati a vari titoli come *Sonic* o *House of the Dead*.



GARE AL GUSTO DI CLASSICO



1 CONTROLLI SEMPLICI. Sia con i controlli "classici" che con i sensori di movimento, controllare il tuo veicolo è molto semplice. Più arcade di così...



2 POWER UP. Scudi, missili, turbo extra, invulnerabilità temporanea... I modi per far mangiare la polvere agli avversari non mancano.



3 20 PERSONAGGI. Tutti, ovviamente, eroi di leggendari titoli Sega, per la gioia dei fan sfegatati di *Sonic* e compagni.

GLI EROI DI SEGA SI SFIDANO AL VOLANTE

Sonic & SEGA All-Stars Racing

I personaggi più famosi delle serie Sega tornano su PS3, questa volta per sfidarsi in un gioco di guida arcade.

Come già un paio d'anni fa con *Superstars Tennis*, Sega torna a riunire i suoi personaggi più emblematici in un nuovo crossover per PS3. Questa volta, però, alle partite di tennis si vanno a sostituire gare di corsa arcade nello stile di titoli come *Super Mario Kart* o *Crash Team Racing*. I personaggi disponibili sono 20 in totale, dagli immancabili *Sonic*, *Tails* e *Dr. Robotnik* (dalla serie *Sonic*, naturalmente) fino ad *AiAi* (*Super Monkey Ball*), *Ulala* (*Space Channel 5*) o *Amigo* (*Samba de Amigo*), passando per presenze un po'

meno scontate come *Alex Kidd*, *Mobo* e *Robo* (*Bonanza Bros*) *Jacky* e *Akira* (*Virtua Fighter*) o *Ryo Hazuki* (protagonista degli indimenticati *Shenmue*).

Ciascun personaggio guida il suo veicolo personalizzato che ha in comune con quelli degli altri una sola cosa: la semplicità dei controlli. Come in ogni titolo di questo genere, l'obiettivo è il divertimento più semplice e diretto, senza inutili complicazioni. Oltre al si-

stema di controllo tradizionale, chi lo preferisce può utilizzare direttamente i sensori di movimento dei DualShock 3 per guidare i diversi veicoli in pista. L'unico elemento del sistema di guida a richiedere un minimo di impegno è la derapata, ma anche qui le cose sono comunque molto, molto semplici. Come di prammatica in questo tipo di titoli, la maggior parte del divertimento è offerta dall'uso dei power-up che

appaiono in maniera casuale lungo il percorso e vanno raccolti al volo. Questi oggetti ti garantiranno un temporaneo vantaggio, come un turbo più potente o uno scudo protettivo, o la possibilità di mettere fuori gioco i tuoi avversari tramite bombe, missili e altre bizzarre armi da utilizzare al momento giusto.

Altro fattore fon-

■ **Il porcospino più veloce** del mondo del videogiochi si è motorizzato. E non è l'unico...





■ La modalità principale propone una serie di competizioni da quattro gare ciascuna. Non molto lungo, se giochi da solo...



■ Gli scenari presentano un design molto simpatico, ispirato a diversi giochi Sega. Non mancano ostacoli e percorsi alternativi.



■ Graficamente, il gioco appare grazioso e colorato. Peccato, però, che l'azione scorra in maniera tutt'altro che fluida.



damentale per vincere è imparare a conoscere a menadito (e imparare a sfruttare in modo efficace) i percorsi e gli ostacoli di tutti e 24 i circuiti disponibili, ambientati in scenari presi di peso da titoli classici come *Sonic the Hedgehog*, *Jet Set Radio* o *House of the Dead*.

Quanto alle modalità di gioco, sono presenti gare singole, a tempo, tornei personalizzabili e alcuni

Sulla scia di giochi come *Mario Kart*, questo gioco di guida arcade funziona bene in compagnia.

obiettivi specifici, che prevedono gare a eliminazione o di derapata, o ancora di raccogliere il maggior numero possibile di anelli. I punti ottenuti nel corso delle gare vanno investiti nel Negoziato per acquistare nuovi personaggi e nuove piste. Non manca, naturalmente, una modalità multi-

player, con partite per quattro giocatori a schermo condiviso e Online per un massimo di otto giocatori. Tecnicamente, però, il gioco lascia a desiderare. Il design dei circuiti non è male, e la grafica in generale è simpatica e colorata, ma non mancano notevoli e fastidiosi problemi a li-

vello di fluidità. Non brutto il sonoro, a eccezione dei terribili commenti durante le gare (fortunatamente disattivabili). Essenzialmente, *Sonic & SEGA All-Stars Racing*, per quanto abbastanza divertente (soprattutto in compagnia), non inventa nulla, e i suoi difetti non bastano a farne un titolo da consigliare, a meno che tu non sia un fan davvero sfegatato di questo genere di titoli e dei personaggi Sega. ●



■ Gli effetti di alcuni power up sono devastanti. Uno dei più "cattivi" ruota lo schermo e inverte i controlli...



■ Il multiplayer allunga non poco la (breve) vita del gioco. È possibile giocare in quattro a schermo condiviso o in otto online.

NON SOLO SEMPLICI GARE

Oltre alle normali gare di velocità, il gioco offre una serie di prove di vario tipo e alcuni extra che faranno la felicità dei fan.



A TEMPO. Corri contro il cronometro (o contro un fantasma) e batti il tempo record per portarti a casa i trofei.



MISSIONI. Gare a eliminazione, sfide in cui raccogliere il maggior numero di anelli o derapare più a lungo possibile...



EXTRA SBLOCCABILI. Sono inclusi alcuni personaggi speciali come Ryo Hazuki di *Shenmue* o Mobo e Robo di *Bonanza Bros*.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Semplice da controllare e, in compagnia, divertente. Numerosi personaggi.

» DIFETTI

↓ La fluidità lascia abbastanza a desiderare, ed è tutt'altro che originale.

Ti piacerà + di...

SONIC RIDERS (PS2)



Ti piacerà - di...

WIPEOUT HD



77

» GRAFICA

Simpatica e colorata, ma con diversi problemi di fluidità.

78

» SONORO

Musiche simpatiche, ma il commento è abbastanza fastidioso.

78

» DIVERTIMENTO

Divertente se giocato in compagnia. Ma l'originalità latita...

74

» LONGEVITÀ

Non dura a lungo giocando da soli. Meglio in multi.

VOTO

78

Un gioco di guida arcade semplice e divertente, ma privo di originalità e con problemi tecnici. Solo per i fan di Sega, e solo in compagnia.



■ L'indicatore sotto l'auto mostra la possibilità di innescare esplosioni: piccole, finché di colore blu, enormi, quando di colore rosso.

PS3 DISNEY INTERACTIVE CORSE 20 MAGGIO

Split/Second Velocity

ALLA RIVOLUZIONE SU UNA DUE(CENTO) CAVALLI

Sviluppato dai Black Rock Studios, autori dell'apprezzato *PURE*, *Split/Second Velocity* porta la natura adrenalinica delle corse in quad a un livello superiore, grazie a una impostazione prepotentemente arcade e a una spettacolarità senza precedenti. Il giocatore, calato in una sorta di "reality show su quattro ruote", deve affrontare una serie di circuiti gareggiando contro altri piloti per vincere... e per portare la pelle a casa. L'elemento caratterizzante del titolo Disney è il cosiddetto "powerplay", ovvero la possibilità di innescare esplosioni in grado di influenzare in maniera radicale il tracciato e la gara. La prima cosa che colpisce è la solidità del motore grafico, che riesce a gestire con grande fluidità sia il lato più tradizionale del gioco (automobili e paesaggio) sia quello più innovativo, cioè il powerplay. Caricando un'apposita barra grazie a derapate e schivate all'ultimo secondo, è possibile attivare il powerplay in prossimità di punti precalcolati, osservando così le auto avversarie mentre vengono travolte dalla deflagrazione: gli effetti vanno da oggetti che invadono la carreggiata a edifici che collassano, fino a immense imbarcazioni o aerei di linea che si schiantano sulla pista con conseguenze deva-

stanti. Lo spettacolo, insieme all'adrenalina, è assicurato, dato che il risultato di una gara non è certo fino all'ultimo istante. L'effetto del powerplay si estenderà anche alla struttura del tracciato, imponendo di trovare un percorso alternativo per evitare fatali "crash" contro gli ostacoli, o addirittura aprendo nuove vie. Nei nostri giri di prova, difficilmente abbiamo concluso due volte uno stesso anello, costretti a spaziare fra tetti di case, passaggi sotterranei e improvvisati ponti sospesi. Il modello di guida, assolutamente arcade, si sposa perfettamente con il taglio cinematografico delle inquadrature, e restituisce una buona sensazione di controllo sulla vettura anche quando questa è lanciata a tutta velocità in acrobazie suicide. Se un codice incompleto è stato in grado di regalare queste emozioni, chissà quali meraviglie sarà in grado di fare il gioco definitivo, in arrivo il prossimo 20 maggio! ●

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Velocità, adrenalina, distruzione e immediatezza: un cocktail veramente esplosivo in grado di divertire fin da subito!



■ Il parco macchine si divide al momento tra super car, muscle car e van, che si differenziano per tenuta di strada, velocità e accelerazione.



■ **La fluidità è davvero ottima**, specialmente considerando la qualità degli effetti di luce.



■ **Le esplosioni sono attivabili** solo in punti ben determinati, come viene ricordato dall'interfaccia.



■ **Le automobili sono già ora** ricche di particolari, e il loro numero totale sarà piuttosto elevato.

GRAFICA ESPLOSIVA

Sebbene lo sviluppo sia tutt'altro che completo, il motore grafico di Split/Second Velocity ha già mostrato di poter fare faville: escludendo infatti le situazioni più caotiche, ogni aspetto del gioco si è mostrato fluido e ricco di dettagli. Per la versione finale, d'altra parte, gli sviluppatori garantiscono 30 fps fissi per uno spettacolo visivo assicurato.



■ **DETRITI.** Una qualsiasi esplosione causa il riversamento su pista di grandi quantità di detriti, pericolosi per chi sopraggiunge a grande velocità.



■ **LIBERTÀ.** L'interfaccia grafica del gioco è ridotta al minimo per lasciare campo libero alla pista, da seguire con grande attenzione durante le fasi più concitate.



■ **Anche la torre che si vede all'orizzonte** può essere demolita, con grande soddisfazione!



■ **L'intera città è stata costruita apposta** per il reality show, ma non ne rimarrà in piedi granché...

L'elemento caratterizzante del titolo Disney è il "powerplay", ovvero la possibilità di innescare esplosioni in grado di influenzare in maniera radicale il tracciato e la gara.

SE NON PUOI BATTERLI... FALLI SALTARE!

Le esplosioni assumono dimensioni gigantesche, coinvolgendo un'intera linea ferroviaria (con treno annesso), sradicando un palazzo dei congressi o, ancora, materializzando un mastodontico Boeing

direttamente sul tracciato. Grazie al loro carattere modulare, è poi possibile scatenare eventi in serie che cambiano da un giro all'altro, arrivando a modificare profondamente il tracciato stesso!



■ **AVVICINAMENTO.** Il nostro bolide spinge al massimo per tentare di superare indenne un punto particolarmente a rischio...



■ **ESPLOSIONE.** Neanche a dirlo, un avversario ha attivato un powerplay facendo collassare l'intera area di gioco, sotto la quale la nostra auto resta inesorabilmente sepolta!

Blur

RACING GAME A KM ZERO VENDESI. FULL OPTIONAL, CON MISSILI E SOCIAL NETWORK INTEGRATO...

PS3 ACTIVISION GUIDA MAGGIO

La definizione sarà pure arditissima, ma tant'è: *Blur* è un gioco di guerra, e dei più violenti. In base a quello che abbiamo visto in anteprima presso gli studi inglesi di Bizarre Creations (gli autori della serie *Project Gotham* per Xbox 360), il titolo Activision garantisce corse automobilistiche a dir poco rocambolesche, fiumi di adrenalina e più proiettili di quanti ne consumeresti in uno sparattutto. L'offerta proposta è inaspettatamente sostanziosa, viste le impressioni non proprio positive che avevamo maturato dalle prove dell'ultimo E3: armi nucleari e power up di ogni foggia, oltre 50 bolidi su licenza, multiplayer onli-

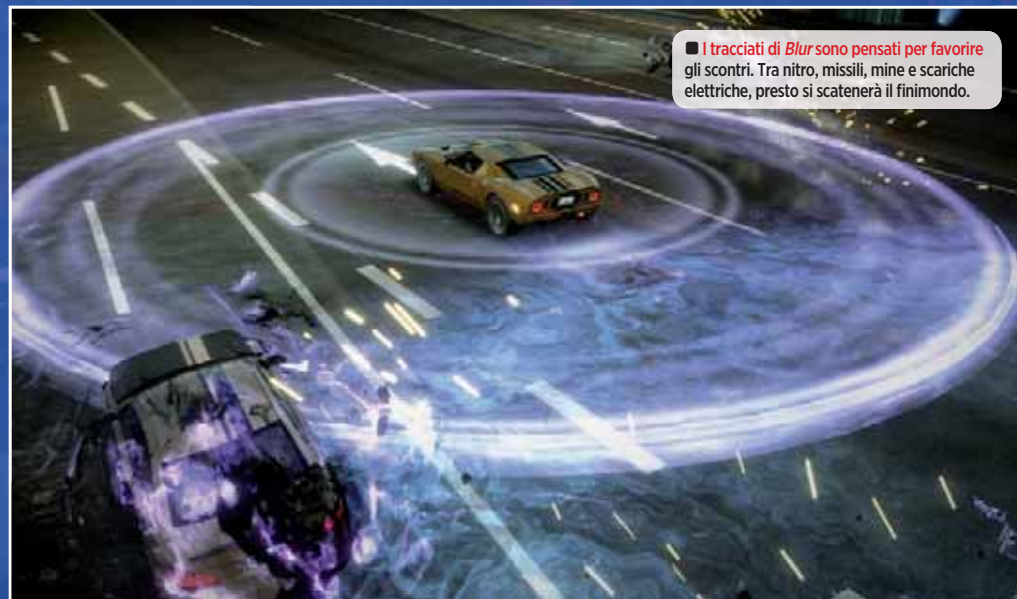
ne per 20 giocatori (e in quattro in split screen), un motore grafico solido, e persino un social network proprietario attraverso il quale scambiarsi messaggi via Twitter, imbastire competizioni private o lanciare il guanto di sfida agli amici. Chiamarlo "combat racing game" o "social racing game" fa lo stesso: *Blur* è, a conti fatti, una bolgia infernale di lamiere contorte, esplosioni travolgenti, biechi tamponamenti, salti da brivido e incidenti spettacolari, per giocare alla guerra, ma su quattro ruote! Non resta che attendere il mese di maggio per schiacciare il pedale del gas e darsela di santa ragione. 



■ *Blur* unisce una giocabilità immediata e svagata con forti dosi di adrenalina e un motore grafico fluido e solido.



■ Oltre alle modalità a base di missili e sportellate, *Blur* ne offrirà una, denominata Hardcore, incentrata solo sulla guida.



■ I tracciati di *Blur* sono pensati per favorire gli scontri. Tra nitro, missili, mine e scariche elettriche, presto si scatenerà il finimondo.

GUERRA SULL'AUTOSTRADA

Blur permetterà a 20 giocatori di sfidarsi online, per avvincenti gare all'ultimo power-up e senza il benché minimo accenno

di rallentamenti. L'interfaccia sarà quella di un vero e proprio social network: la presenza di Twitter è già confermata.



■ Si gareggia contro altri 19 piloti o in quattro in modalità schermo condiviso: l'auto può caricare un massimo di tre armi alla volta.



■ Sarà importantissimo imparare a utilizzare al meglio i power-up disseminati lungo i tracciati: i missili possono essere lanciati anche contro chi ci insegue!

■ Il sistema di controllo è semplicissimo: acceleratore, freno a mano (per derapare) e fuoco. Questo è quanto.

SBK X

PS3 BLACK BEAN GUIDA MAGGIO

TANTE NOVITÀ IN PISTA PER LA NUOVA EDIZIONE DELLA SERIE MOTOCICLISTICA "MADE IN ITALY"

■ **SBK X** offre alcune importanti novità rispetto agli altri titoli dello sviluppatore milanese Milestone.



L'instancabile studio italiano Milestone firma un altro titolo della sua serie motociclistica dedicata al campionato Superbike. Dopo alcuni anni in cui lo sviluppatore si è limitato a proporre, con poche modifiche, il suo classico modello di guida dalle due anime (quella simulativa e quella arcade), il prossimo **SBK X** promette di rimediare. Una serie di nuovi dettagli si occuperanno di innalzare ulteriormente il livello della simulazione, come ad esempio il fatto che il livello di aderenza della pista non cambia solo con le condizioni atmosferiche, ma anche con l'usura. Con il passare dei giri, la pista si andrà "gommando" e potrai tentare manovre sempre più audaci.

Allo stesso tempo, i controlli arcade sono stati rinnovati e arricchiti. La nuova modalità Carriera permette di creare un pilota da zero e seguirne i progressi attraverso le categorie Superstock e Supersport, fino ad arrivare al campionato Superbike, e il comparto tecnico promette un bel po' di miglioramenti, in particolare per quanto riguarda gli scenari. Il livello di dettaglio, in particolare, è stato sensibilmente aumentato. Anche il comparto online è stato "rimpolpato" con nuovi contenuti e modalità. ●

» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA

Le novità e gli aggiustamenti a controlli e modello di guida rendono **SBK X** decisamente interessante per gli appassionati di moto.



■ I controlli arcade sono stati completamente rivisti: ora non sono più una versione "semplificata" di quelli simulativi.



■ L'asfalto si "gomma" a ogni giro di pista, e l'aderenza delle gomme viene influenzata anche da questo fattore.



■ Oltre alle corse normali, potrai impegnarti in sfide contro il tempo o vere e proprie gare di sopravvivenza.

UNA CARRIERA SFAVILLANTE

Invece di scegliere uno dei piloti del campionato SBK, nella modalità Carriera dovrai crearne uno da zero, personalizzarlo



■ La tua performance nelle varie gare influenzerà non poco il corso della tua carriera. Corri bene, o rischi di trovarti senza lavoro...

e seguirne i progressi attraverso le tre categorie presenti nel gioco, gestendo ogni aspetto del suo lavoro.



■ I tuoi rapporti con la scuderia sono una cosa importante, esattamente come la scelta dell'assetto e delle gomme giuste prima della gara.



■ Nella modalità Carriera dovrai creare il tuo pilota e seguirne la crescita, gareggiando con oltre 80 concorrenti...



■ **Capcom continua a proporre simulatori di MotoGP** dotati di licenza ufficiale ma, questa volta, gli sviluppatori sono gli esordienti Monumental Games, invece dei veterani di Milestone.

Moto GP 09/10

IL GIOCO DI MOTO PIÙ **COMPLETO** DI SEMPRE

I fan delle due ruote possono già lucidare i caschi e tirare fuori le tute: abbiamo provato una versione pressoché definitiva di **MotoGP 09/10**, nuova edizione del titolo Capcom dedicato alle imprese di Rossi e Melandri, e dopo numerosi giri di pista, record, incidenti rovinosi e sfide redazionali, è il momento di cominciare a tirare le somme. Il titolo, dotato di tutte le licenze ufficiali del caso, offre piloti e i circuiti delle categorie 125cc, 250cc e MotoGP. Il vero centro dell'esperienza di gioco è sicuramente la modalità Carriera, nella quale creerai un pilota tra qualifiche e gare, ma anche gestendo i contratti con gli sponsor, e ingaggiando PR e ingegneri perché curino la tua immagine e sviluppino miglioramenti meccanici per il tuo mezzo. Con una scelta originale, le prove di abilità (generalmente relegate a "contorno" dell'esperienza di gioco) sono state incorporate nelle gare, e nel corso di una sezione di pista, potrà esserti chiesto di tenere una data velocità media, superare un avversario o cose simili. Il premio? Fama e fortuna. Ogni cosa, dai sorpassi fatti o subito agli incidenti, alla pu-

lizia delle traiettorie, contribuirà a determinare il voto finale e il livello di fama del tuo pilota. Con una scelta che forse farà storcere il naso ai puristi, è inoltre possibile, in caso di errori marziali (e dei successivi voli), "riavvolgere" gli ultimi secondi di gara per provare a reimpostare la curva assassina o ripensare la staccata al limite. Purtroppo, da un punto di vista puramente tecnico il gioco non brilla: animazioni discrete, texture di moto e piste sufficienti, e

condizioni meteorologiche rese in modo mediocre. Se però cerchi da un titolo corsistico cerchi longevità, giocabilità, e un buon compromesso tra immediatezza e profondità, il titolo Capcom fa al caso tuo. ➤

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Un simulatore di moto completo e molto longevo, con tutti i pregi della licenza ufficiale. Fenomenale a livello di giocabilità... peccato solo che la grafica non sia all'altezza.

■ **Moto GP 09/10 include tutti i piloti e le piste** della stagione passata e, presto, saranno disponibili gratuitamente anche quelli della prossima stagione.





■ I circuiti e i piloti della stagione 2009 sono stati ricreati con dettagli sufficienti... ma si poteva certamente fare un lavoro migliore.



■ Anche se non è un simulatore vero e proprio, i veri piloti potranno esigere livelli di realismo adatti a ogni esigenza.



■ Graficamente il gioco fa il suo dovere e nulla più, ma scenari, telecamere e resa degli effetti atmosferici deludono.

SOMIGLIA A...

Naturalmente non si può fare a meno di paragonare MotoGP 09/10 con il precedente titolo della saga, anche se bisogna ricordare che gli sviluppatori sono differenti, ma anche con SBK, altra grande serie di giochi motociclistici dedicati al Campionato del Mondo di Superbike.



MOTO GP 08

Sicuramente un ottimo gioco, ma viene comunque sorpassato dal suo predecessore grazie alle licenze, alle molteplici modalità e alle migliori opzioni multiplayer.



SBK 09

Un altro gioco di moto di qualità, che offre un approccio più simulativo, anche se il Superbike non sono la stessa cosa del MotoGP, no?



MotoGP 09/10 è sicuramente un titolo da tenere d'occhio, per gli amanti delle due ruote. E se già pregusti la prossima stagione, sappi che potrai scaricare tutti i dati in due pacchetti gratuiti.

MODALITÀ DI GIOCO IN ABBONDANZA

MotoGP 09/10 è un titolo pensato per durare. La sua modalità Campionato ha una miccia molto lunga e, anche dopo averla terminata, avrai molte sfide da superare nella modalità Arcade, che sblocche-

ranno vari extra. E poi ci sono le modalità Carriera, Prova a Tempo e Multiplayer. Prima di finirle tutte sarà già cominciata la prossima stagione e, quindi, potrai scaricare i nuovi dati per aggiornare il gioco!



■ Nelle modalità Campionato e Arcade inizierai a correre con i 125cc. Ottenendo almeno la terza posizione, potrai correre con i 250 e, analogamente, arrivare al MotoGP.



■ Nella modalità Carriera creerai un pilota e tenterai di farlo diventare un campione, gestendo la meccanica della moto e guadagnando reputazione.



■ **RDR** sarà un western in piena regola nel quale impersonerai John Marston, un ex-fuorilegge che dovrà catturare i membri della sua vecchia banda in una avventura open world.

IL MIGLIOR GIOCO DEL WEST... PER UN PUGNO DI BUONI MOTIVI

PS3 AZIONE/AVVENTURA ROCKSTAR 21 MAGGIO

I creatori di *GTA* stanno dando gli ultimi ritocchi alla loro ultima avventura, che lascia Liberty City per esplorare il Selvaggio West con l'ambizione di imporsi come uno dei migliori titoli dell'anno...

Sono passati ormai sei anni da quando Rockstar ha lanciato *Red Dead Revolver* su PS2. Ambientata nel Far West, l'avventura interpretava con stile tutti i temi ricorrenti del genere, dai duelli agli assalti alle diligenze o alle rapine in banca. Il risultato, benché apprezzabile, non fu però quello che tutti si aspettavano, e per questo motivo, Rockstar ha ripreso il progetto con l'intenzione di dargli finalmente il rilievo che me-

rita. Dopo aver testato a fondo il lavoro fatto finora, tutto sembra indicare che si tratterà di più di un semplice "GTA con i cowboy"...

Come nei migliori Western

In perfetto stile Rockstar, *Redemption* avrà una trama di grande impatto. Nei panni dell'ex fuorilegge John Marston sarai obbligato, tuo malgrado, a rimetterti sulle tracce della tua vecchia banda di criminali per ordine

dell'Agenzia (l'antenna della moderna FBI), la quale minaccia di eliminare la tua famiglia se non collabori. Il resto te lo puoi immaginare: dovrai aiutare gli sceriffi a catturare fuorilegge, partecipare a sparatorie e, in generale, collaborare con diverse fazioni (come l'esercito messicano o i ribelli). Il mondo nel quale giocherai sarà molto più grande di



■ Oltre a Marston ci saranno altri personaggi, come questa ragazza misteriosa, il classico ubriaccone irlandese, il tenebroso cacciatore di taglie concorrente...



■ **L'azione** sarà la vera protagonista: durante le sparatorie potrai nasconderti dietro un riparo, sparare alla cieca e fare molto altro.

RED DEAD REDEMPTION



■ L'abilità **Dead Eye** tornerà molto utile, nelle **sparatorie**: si tratta di un bullet time nel quale potrai selezionare vari nemici o bersagli, prima di sparare.



■ Gli **ambienti** sono **superbi**: deserti, montagne, fiumi... tutto sfoggerà un livello di dettaglio elevatissimo.

RDR ti offrirà un'incredibile ricostruzione del Selvaggio West in chiave open world, con ambienti ricchi di missioni ed eventi.

quello di *GTA IV*, e si avvicinerà per estensione all'intera mappa di San Andreas. Per attraversarlo tutto, anche procedendo a cavallo ci vorranno ore. Visto che però le dimensioni non sono tutto, ti farà piacere sapere che questo mondo sarà vivo e pulsante, grazie alla gran quantità di eventi casuali che ti coinvolgeranno: saccheggi di accam-

pamenti, assalti di animali selvaggi o banditi... Insomma, non starai mai con le mani in mano: potrai andare a caccia (per poi scuoiare le prede per venderne le pelli o il piumaggio), partecipare a eventi casuali come quelli menzionati, completare missioni secondarie (come salvare la figlia di un fattore da una banda di malviventi), raccogliere oggetti utili o preziosi e partecipare a minigiochi, come sparare alle bottiglie per migliorare la mira.

Libertà totale d'azione

Le tue azioni influenzeranno la tua reputazione, tanto da far reagire con timore o gioia gli abitanti di un paese nel quale ti rechi. Azioni come prendere vivo un fuorilegge aumenteranno l'onore, così come uccidere un innocente non solo lo abbasserà, ma ti trasformerà in un ricercato. Negli accampamenti, però, potrai comprare alcuni oggetti che ti permetteranno di rendere determinate azioni criminali più... silenziose. Per

esempio, comprando un fazzoletto, potrai tappare la bocca alle tue vittime, permettendoti di ucciderle senza destare troppa attenzione. Naturalmente, sarà proprio la totale libertà d'azione il punto di forza del gioco Rockstar. Per fortuna tutta questa libertà non ha influito sull'eccellente giocabilità, simile a *GTA* per quanto concerne le azioni più basilari, ma che offre anche nuove possibilità, come il **Dead Eye**. Questa abilità, che sviluppa quanto già visto nel primo capitolo, è un bullet time che ti permetterà di eliminare facilmente i nemici o evidenziare determinati elementi di gio-

» COME IN UN FILM WESTERN...



SULLE TRACCE DELLA BANDA La trama ti porterà a inseguire i membri della tua vecchia banda di criminali. Sarà tua la scelta se prenderli vivi o meno.



UN VERO COWBOY Ci saranno missioni dietro ogni cactus, dal dare la caccia agli animali allo scopo di rivenderne le pellicce fino all'altruistico aiuto di fattori o donne in pericolo.



SITUAZIONI DA FILM Chi non ha mai visto bruciare un granaio, in un film western? E un assalto a una diligenza? Tutto questo, e molto più, ti aspetta nelle missioni di *RDR*.

DEAD TIDN

■ **Fucili, pistole, machete...** ogni arma e oggetto sarà una perfetta riproduzione di quelli usati nel Selvaggio West. Più che sufficiente per scatenare suggestive sparatorie a cavallo.

■ **Potrai visitare i saloon** per giocare a poker o fare il "gioco delle cinque dita" (dove bisogna infilare velocemente la punta del coltello tra le dita della mano).



» co. E che dire delle armi? Potrai usare un lazo per afferrare o disarcionare i nemici, o magari per trascinarli a cavallo davanti alla legge! Per quanto riguarda lo sviluppo, Rockstar ha precisato che le missioni di RDR saranno molto orientate sull'azione, e includeranno inseguimenti a cavallo, missioni nelle quali proteggerai una diligenza, e assalti a fortini nemici. Staremo a vedere se il gioco non soffrirà di monotonia, anche se di certo la varietà di situazioni narrative è davvero vasta. Per il momento abbiamo giocato poche missioni, come recuperare un gattling, cosa che ci ha obbligati a eliminare un sacco di

Se l'apparato grafico è da infarto, aspetta di sentire le colonne sonore, ispirate ai capolavori di Ennio Morricone della "Trilogia del Dollaro"!

nemici e caricare l'arma su un carrello su rotaia. Non vediamo l'ora di provarne altre...

Oltre i confini di Liberty City

La cura nel dettaglio è anni luce superiore a quella vista in GTA IV. Le animazioni sono un esempio palese (prova a guardare mentre John usa il lazo a cavallo), come anche la grafica degli scenari (i deserti, in particolare, sono stupendi), i dislivelli del terreno, le texture, gli effetti di luce

volumetrica, perfino la ricostruzione dei vestiti... tutto ha un livello di dettaglio quasi ossessivo, che si esprime grazie a una versione aggiornata del RAGE, il motore grafico di GTA IV. Tutto questo senza menzionare la colonna sonora degna di uno "spaghetti western", della superba atmosfera delle cittadine, dei paesaggi esterni. Vedendo i risultati, non ci stupisce che Rockstar abbia atteso tanto prima di lanciare RDR. E questo senza considerare le

modalità multiplayer che avremo modi di provare nelle prossime settimane (aspettati presto un aggiornamento in merito)... Insomma, di certo si tratta di un titolo per il quale vale la pena attendere un po' in più: dopo l'ultimo rinvio (ultimo sul serio, giura Rockstar), l'appuntamento è fissato per il 21 maggio. ◉



■ **RDR sarà pieno di missioni secondarie**, attraverso le quali potrai cambiare la tua reputazione e la reazione delle persone nei tuoi confronti.



■ **Con il lazo potrai catturare cavalli o nemici.** Acciuffando questi ultimi vivi, otterrai una reputazione (e una ricompensa) maggiore.



■ **Gli effetti di luce sono superbi**, e variano con la posizione del sole. E questo per non parlare di riflessi, delle variazioni meteorologiche...

» JOHN MARSTON, UN COWBOY PRONTO A TUTTO

Per arrivare a catturare i membri della propria ex-banda, Marston dovrà trovare e seguire ogni minimo indizio che avranno lasciato dietro il loro cammino e portare a termine ogni genere di missione: aiutare gli sceriffi locali, allearsi con i ribelli sulla frontiera messicana... e ognuna di queste missioni sarà zeppa d'azione. Ecco alcuni esempi:



PROTEZIONE Prendi le redini di una diligenza e scorta un prigioniero sano e salvo a destinazione.



DUELLI Usa la pistola (e aiutati con il Dead Eye) per eliminare i più spietati ceffi del Far West.



ASSALTI In alcuni casi dovrai agire come un delinquente, assalendo treni o negozi.

RAPALLO, SANTA MARGHERITA LIGURE E PORTOFINO DAL 15 AL 18 APRILE



CARTOONS ON THE BAY 2010 PIU' SPAZIO AI VIDEOGIOCHI!

ALTRE INFO SU: WWW.CARTOONSBAY.COM

Cartoons on the Bay è il Festival Internazionale dell'Animazione Televisiva che per il 2010 apre prepotentemente le porte ai videogiochi. La manifestazione punterà tutto sulla cross-medialità e l'animazione interattiva, situazioni che si coniugheranno perfettamente sia con il mondo dei cartoons che con quello dei videogame. L'ottica con cui osservare il festival in questo contesto, sarà per l'appunto quella della ricerca nella crescita e soprattutto nello sviluppo del nuovo mercato dell'audiovisivo.

Tantissime le iniziative multimediali, le tavole rotonde e gli incontri con gli autori di maggior rilievo dell'entertainment, come il celeberrimo Don Bluth, uno dei padri del moderno cinema d'animazione e in parte, anche dei videogiochi. Nella prima metà degli anni 80 infatti, *Space Ace* e *Dragon's Lair* furono i primi laser game a coniugare i due media. Tra le altre opere di Don, impossibile dimenticare *Brisby* e il segreto di Nimh, *Fievel Sbarca in America* e *Anastasia*.

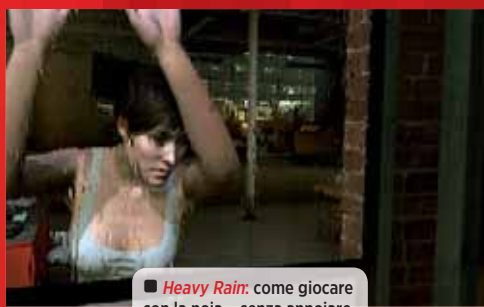
Cartoons on the Bay: La nuova Formula - Le Masterclass

Per la prima volta Cartoons on the Bay non sarà solo il luogo di incontro e networking tra gli addetti ai lavori, ma anche un'occasione unica per lezioni accademiche che i più prestigiosi ospiti internazionali del settore terranno davanti ad un pubblico di studenti universitari.

Questa iniziativa nasce da una convenzione che RaiTrade ha siglato con lo IULM, per cui tutti gli studenti che parteciperanno a queste lezioni riceveranno dei veri e propri crediti formativi.

Tra gli ospiti che hanno già confermato la loro partecipazione, ci saranno Don Bluth, Gary Goldman, Christy Dena, Fabrizio Vagliasindi, Guido Manuli. Naturalmente daranno il loro contributo alle lezioni anche Carlo Nardello, AD di RaiTrade, e Roberto Genovesi, direttore artistico del festival. ●





■ *Heavy Rain*: come giocare con la noia... senza annoiare.



CONTRO CAMPO

Heavy Rain

la rivoluzione della noia virtuale



C'è un preciso istante, in una delle prime scene di *Heavy Rain*, in cui il giocatore (e si perdoni l'espressione) si rompe virtualmente le palle. Accade quando Norman Jayden, detective dell'FBI, si ritrova ad attendere l'arrivo di un suo superiore tra le scrivanie della centrale di polizia. Jayden si guarda intorno, poi chiede alla segretaria se ci vorrà molto, quindi giochicchia con i suoi occhiali hi-tech. Infine segue il flusso e riflusso dei suoi pensieri, fino all'arrivo del maledetto commissario. C'è un altro istante, in una scena ancora precedente, in cui l'investigatore privato Scott Shelby è costretto a cambiare il pannolino di un neonato. Un altro in cui la giornalista Madison Paige sfoglia delle riviste sul tavolo del suo loft. Un altro ancora in cui l'architetto Ethan Mars prepara una pizza al microonde. E intorno a loro non succede nulla, mai. In nessuno di questi casi, tuttavia, la noia è reale. Il gioco racconta eventi marginali, percepiti come fini a sé stessi, con un ritmo persino compassato, eppure il giocatore non perde mai interesse. Ed è questa, esattamente, la rivoluzione di *Heavy Rain*.

Il meccanismo di coinvolgimento su cui si basa il gioco Quantic Dream è assolutamente elementare. La narrazione avvolge con un intreccio noir di ottimo spessore.

L'interazione, da parte sua, agevola il processo di immedesimazione, richiedendo di interpretare il ruolo dei protagonisti, di compiere le loro scelte, ma anche di eseguire ogni altra loro azione, anche le più ininfluenti, attraverso un'azione diretta sul controller. Ma oltre questo, *Heavy Rain* compie un'operazio-

ne che finora quasi nessuno aveva mai tentato: sottrarre il giocatore agli assiomi del videogioco. Nel dramma interattivo di David Cage mancano tutti i capisaldi di trent'anni di storia videoludica. Non c'è un preciso nemico da sconfiggere. Non esiste un'esatta strada da seguire. Non sono previste decisioni corrette o sbagliate. E anche quando il giocatore ha una percezione degli eventi potenzialmente positivi, l'evolversi della trama prescinde da essi. La storia va avanti, in ogni caso, con ogni decisione, persino se qualcuno dei protagonisti compie un gesto assurdo o, in casi estremi, perde la vita. A chi guida i personaggi il compito di indirizzare per quanto possibile gli eventi, ma solo in base alla sua coerenza e alla sua moralità, a prescindere da tutto il resto.

Nel rinnegare i comandamenti del videogioco, per cui generalmente l'unica via è il successo, *Heavy Rain* riesce così a compiere un'attesa rivoluzione: affrancare il giocatore dalla schiavitù della vittoria. Il processo rivoluzionario, in questo senso, è uno scacco matto in tre mosse. Se non esiste l'obbligo della vittoria, la prestazione perde la sua importanza. Se la prestazione non è rilevante, l'azione smette di essere l'elemento ludico portante. E quindi tutto ciò che è contrario all'azione perde il suo ruolo di fattore negativo. È così che in *Heavy Rain*, forse per la prima volta in un videogioco, si gioca concretamente con la non-azione, con il flusso di pensieri, con l'esecuzione di compiti apparentemente superflui. Persino con la noia. Uno strumento narrativo che, come molti altri finora appartenuti solo al cinema, viene sdoganato da questo processo di affrancamento dalla vittoria. Fu quando il cinema acquisì il sonoro che i film scoprirono il silenzio. È stato quando il videogioco ha acquisito la possibilità di fallire, che l'interattività ha realmente scoperto il cinema. Da oggi, questa sarà ricordata come la rivoluzione della noia virtuale.

Ivan Fulco



PAGINA
54

■ **BATTLEFIELD BAD COMPANY 2.** ERitorna la Compagnia B.



PAGINA
50

■ **FINAL FANTASY XIII.** Provaci ancora, Square Enix?



PAGINA
68

■ **JUST CAUSE 2.** Aperto, distruttivo, divertente

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te

PlayStation 3

Aliens vs Predator.....	56
Battlefield Bad Company2.....	54
Echoshift.....	75
Final Fantasy XIII.....	50
God of War III.....	46
Just Cause 2.....	68
M.A.G.....	60
Star Ocean The Last Hope International.....	62
Sonic & SEGA All-Stars Racing.....	32
Superstars V8 2.....	30
Way of The Samurai.....	72
White Knight Chronicles.....	66

PSP

Buzz! Un Mondo di Quiz.....	74
Echoshift.....	75

■ **ERRATA CORRIGE:** in una didascalia della recensione di *Darksiders*, pubblicata sul numero 50 di PlayGeneration, la voce di uno dei personaggi è stata erroneamente attribuita a Pino Insegno. Il nome del doppiatore è in realtà Cesare Rasini. La redazione si scusa per l'errore.

➔ TUTTI A BORDO DEL TRENINO DELL'HYPE!

La presenza nel sommario di "robetta" come *Final Fantasy XIII* e *God of War* ci dà modo di precisare un paio di cose sul metodo con cui lavoriamo alle recensioni, specie quando si tratta di titoli molto attesi. Qualcuno, anche sul nostro forum (www.playgen.it) parlava di *Final Fantasy XIII* come di un fallimento, in quanto, secondo lui, non sarebbe stato all'altezza dell'attesa creata negli anni. Questo tipo di reazione, pur comprensibile in un giocatore, non ha rilevanza però per chi, come noi, deve dare su un titolo un'opinione più obiettiva possibile (fermo restando che sempre di opinioni si tratta). Se un gioco attesissimo si rivela "solo ottimo" anziché un capolavoro, la redazione lo valuterà ottimo e basta, senza abbassarne il voto in base alla delusione. Altrettanto dicasi per un gioco buono oltre le aspettative. Se è buono è buono, non diventerà certo ottimo per l'effetto sorpresa. ○



PAGINA
46

■ **La nuova avventura di Kratos** è semplicemente strabiliante. Corri a pagina 46!

» I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49

Insoddisfacente.

Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...

50-59

Appena sufficiente.

Solo per fan sfegatati.

60-69

Discreto.

Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.

70-79

Interessante.

Da provare, e non solo per i fan del genere.

80-89

Molto interessante.

Uno dei migliori giochi del suo genere.

90-94

Sensazionale.

Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.

95-100

Capolavoro.

Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.



Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.

PEGI

Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:

12 ETÀ CONSIGLIATA

CONTENUTI DISCRIMINANTI

DROGHE

LINGUAGGIO VULGARE

SESSO ESPLICITO

CONTENUTI VIOLENTI

GIOCO D'AZZARDO

ONLINE

ETÀ GIOCO IN RETE



18

Genere
AZIONE

Sviluppatore
SANTA MONICA STUDIOS

Produttore
SONY

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 69,90

Prezzo Edizione Speciale
€ 79,90

Prezzo Edizione Trilogy
€ 149,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Risoluzione massima
720P

Installazione
NO

Giocatori
1

Online
NO

Salvataggi
IN PUNTI PRECISI

Sito Web
WWW.GODOFWAR.COM



■ **Kratos debutta su PS3** con un'avventura epica che combina azione, enigmi e platform.



UN'AVVENTURA SEMPLICEMENTE... TITANICA

God of War III

Kratos è finalmente sul punto di compiere la sua vendetta sugli dei in quella che è senza dubbio la più spettacolare avventura per PS3.

Il voto che chiude questa recensione è stato deciso nel giro di 20 minuti circa. Lo ammettiamo senza problemi, e ti lasciamo liberissimo di considerarla una forma di superficialità da parte nostra, un momento da fan esagitati. Prima di saltare a conclusioni, però, prova a giocarlo, *God of War III*. Prendi il pad, lanciai in battaglia, e una volta abbattuto Poseidone, raschia la mascella dal pavimento e tor-

na qui, che ne parliamo. Fatto? Ok. Ora sappi che l'impatto emotivo e grafico di questi primi 20 minuti verrà spazzato via più e più volte, nel corso dell'avventura. Prendi i sali (si usano ancora?), e sappi che tecnicamente sì, il gioco è tutto così. A tratti migliora, anche. Quando rinvieni, ci vediamo al prossimo paragrafo.

GoW III inizia laddove finì il secondo capitolo, con Kratos

e i titani intenti a scalare il Monte Olimpo per il confronto finale contro gli dei... Se non hai mai giocato i capitoli precedenti della saga, però, non preoccuparti troppo: nel corso dei primi minuti di gioco ti verrà spiegato per sommi capi tutto quello che è accaduto. Potresti però, avere qualche difficoltà a concentrarti sulla trama, abbagliato da un comparto tecnico che fin dall'inizio è



» IL SEGRETO PER GUSTARSI LA VENDETTA



1 AZIONE TOTALE. I combattimenti sono il cuore del gioco e ti permetteranno di affrontare mostri di ogni genere, dai centauri alle divinità greche.



2 PUZZLE. Farsi strada nell'Olimpo non è come fare una passeggiata: oltre a menar le mani dovrai risolvere numerosi enigmi.

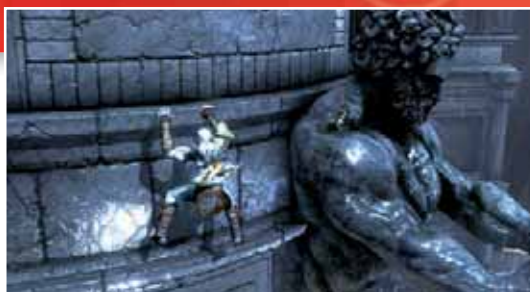


3 EPILOGO. La storia continua da dove hai lasciato Kratos in *GoW II*, e porta a conclusione l'epopea del Fantasma di Sparta... O no?

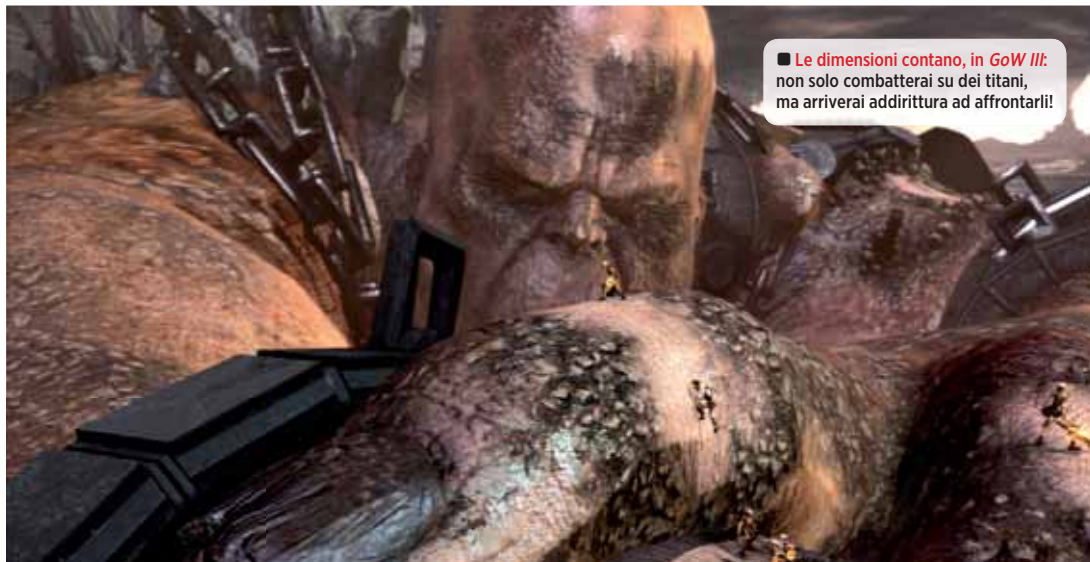
■ **Kratos ritorna più infuriato che mai:** la sua ira farà tremare gli dei, e insanguinerà i saloni marmorei dell'Olimpo.



■ La telecamera non sta ferma un attimo, nel tentativo continuo di farti capire quanto Kratos sia un pulce rispetto ai suoi avversari.



■ Graficamente il gioco è superbo, con tocchi di classe in abbondanza, come la pioggia che cola sul marmo.



■ Le dimensioni contano, in GoW III: non solo combatterai su dei titani, ma arriverai addirittura ad affrontarli!



Kratos ritorna in quella che è la più violenta delle sue avventure: più che mai nella saga, alcune scene sono pensate per un pubblico adulto...

semplicemente spaventoso. Non solo il livello di dettaglio è elevatissimo ma, fin dai primi istanti di gioco, studiati movimenti di camera faranno in modo di sottolineare ogni volta quanto Kratos sia microscopico rispetto agli scenari e ad alcuni dei nemici. La telecamera, infatti, non "stacca" mai, passando senza fare una piega dall'inquadrare l'azione da 20 chilometri di distanza, con il Titano Gaia che scala

l'Olimpo, a un primo piano di Kratos in cui si contano i pori della pelle. Il tutto mentre stai picchiando 20 scheletri in un tripudio di effetti speciali. L'esperienza generata dal mix di grafica spettacolare, azione brutale, enigmi e Quick Time Event (gestiti in modo molto intelligente) è semplicemente incredibile, ma non è tutto...

Durante la storia, Kratos esplorerà di nuovo l'Ade, le

sale marmoree dell'Olimpo, il Tartaro, il labirinto di Dedalo e altri luoghi chiave della mitologia greca. Fedele alla formula vincente dei primi due capitoli, il gioco sarà un mix di azione, esplorazione, enigmi e un pizzico di platform. È vero che non ci sono grandi innovazioni, ma è altrettanto vero che, come già *Uncharted 2*, il titolo non ne sente il bisogno: ogni aspetto del gioco funziona a meraviglia. Grazie all'inclusione di

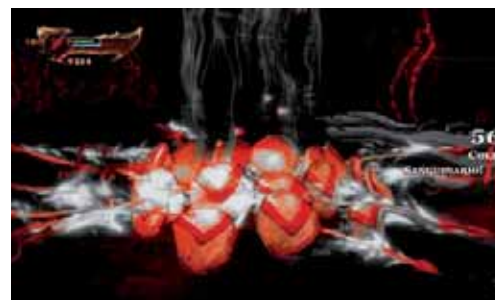
nuove armi e nuove reliquie che ti permetteranno di utilizzare potenti capacità magiche, non ti sembrerà che l'antica forza di Kratos sia diminuita. Anche i nuovi puzzle (come quello che gioca con le prospettive in stile *Echochrome*) e i nuovi QTE (come guidare il braccio destro di Kratos per impedire che la luce ti accchi) manterranno l'esperienza elettrizzante in ogni punto del gioco. Sono proprio i piccoli dettagli



■ Il modello di Kratos è così dettagliato che potrai vedere i pori sulla sua pelle.



■ Kratos ha una notevole quantità di nuove mosse, come caricare i nemici a mo' di ariete o scrollarsi di dosso soldati troppo "affettuosi".



■ Ogni arma conferisce a Kratos una magia, come evocare degli spettri, creare un muro di scudi e lance...

» UN ARSENALE A MISURA DI KRATOS

Kratos potrà contare su quattro armi principali (tre varianti delle sue lame, e i guanti Cestus), e varie armi secondarie.



LAME. Ci sono tre tipi di lame, ciascuna delle quali ha una magia e delle combo diverse, adatte a varie situazioni.



CESTUS. Queste specie di guanti ti permetteranno di distruggere scudi o particolari barriere magiche.



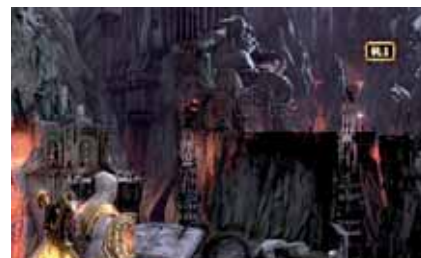
RELIQUIE. I Sandali di Hermes, la Testa di Helios... ognuno di questi oggetti conferisce delle capacità speciali.



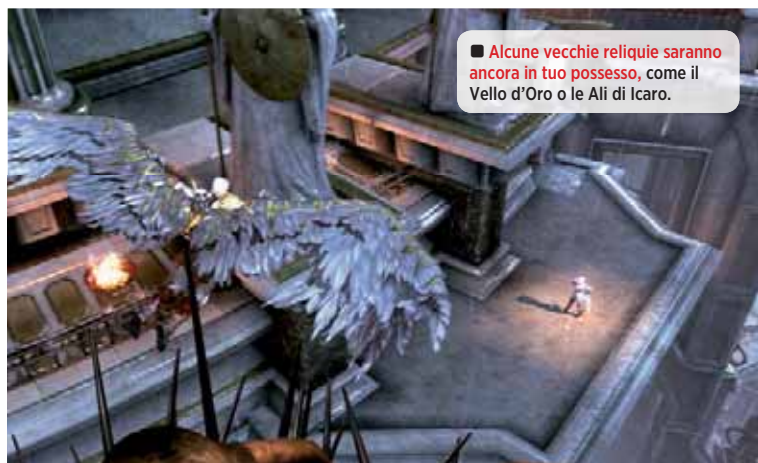
■ **Il gioco è più che violento:** Kratos verrà letteralmente ricoperto dal sangue dei suoi nemici... e la cosa si rifletterà sul suo modello poligonale!



■ **Il sistema delle sfere di potenziamento è rimasto intatto,** così come quello dell'evoluzione delle armi.



■ **Ogni scenario possiede un luogo** nel quale poter dare un'occhiata panoramica per ammirare il dettaglio grafico.



■ **Alcune vecchie reliquie saranno ancora in tuo possesso,** come il Vello d'Oro o le Ali di Icaro.



■ **Torna un altro classico della serie:** il minigioco erotico. Questa volta la protagonista è nientemeno che Afrodite.



» come questo che rendono *GoW III* familiare e nuovo allo stesso tempo. Ogni aspetto del gioco è stato portato a un livello superiore, anche (ne avremmo fatto a meno) la violenza. Certo, Kratos non è mai stato un eroe, ma in questo nuovo episodio spesso sembra

uno psicopatico assassino. Ce n'era proprio bisogno? Ovviamente, il gioco è raccomandato a un pubblico adulto: decapitazioni, amputazioni e viscere che volano qua e là sono all'ordine del giorno dal primo minuto.

Tecnicamente, *GoW III* si impone come nuova pietra di paragone per PS3. E considerato che il riferi-

mento precedente era un certo *Uncharted 2*, capisci bene cosa sono stati in grado di fare i tecnici dei Santa Monica Studios. Effetti di luce, riflessi, scala degli scenari, modelli dei personaggi, design, uso del colore, simulazione dei liquidi... non c'è un solo particolare che sia stato trascurato. Effetti come la pioggia che cola sul marmo, i modelli della vegetazione, le texture di pareti e

terreno e perfino le armi visualizzate nell'equipaggiamento... tutto gode di riflessi dati dalle fonti di luce o dalle magie effettuate. Tutto quello che ci si dovrebbe aspettare nei più recenti titoli per PS3. A voler trovare il pelo nell'uovo si potrebbe dire che le animazioni sono le stesse dei capitoli precedenti e che la fluidità cala (senza mai diventare sgradevole) nelle situazioni più caotiche, ma

» È IL MOMENTO DI ESPIARE I TUOI PECCATI!

Come nei precedenti capitoli della saga, alcuni dei momenti migliori del gioco sono gli scontri dei boss. Ancora una volta ti scontrerai con dei (Ade, Poseidone...) eroi come Eracle, e mostri assortiti come Gorgoni, scorpioni giganti e via affettando...



DUELLI. Perfino il divino Zeus subirà l'ira di Kratos, in quelli che sono tra i più epici scontri del gioco... e i più violenti.



HERMES. Il messaggero degli dei è il nemico più veloce ma, dopo un lungo inseguimento, subirà un destino atroce.



SCORPIONE. Il gioco è pieno di mostri di tutti i tipi, come questo scorpione gigante e la sua "pungente" prole.



■ **GoW III è così immenso** che c'è spazio per molti mini-giochi. Uno somiglia addirittura a *Guitar Hero*!



■ **Il gioco è pieno di tocchi di classe**, come la possibilità di vedere Kratos con gli occhi delle sue vittime. Ouch, questa deve far male!



■ **Le Lame dell'Esilio di Kratos** servono anche come mezzi per superare le parti platform del gioco.



nel complesso siamo di fronte a un miracolo tecnico di cui si parlerà a lungo. E l'applauso andrebbe esteso al resto degli sviluppatori, dato che le colonne sonore, gli effetti e le meccaniche di combattimento sono superbe. Queste ultime in particolare ci hanno sorpreso positivamente. Intendiamoci: Kratos non è Bayonetta, ma pestare sui tasti non sarà più sufficiente.

Tutto, dalla musica al più infimo dei dettagli, gode di una minuziosità che raramente si è potuto riscontrare in un gioco.

In un titolo così straordinario, solamente il fatto di considerare ancora di più, quando l'avrai finito, potrebbe essere scambiato per un difetto... La longevità, infatti, si attesta tra le otto e le dieci ore, a seconda di quanto sarai rapido nel trovare i segreti e risol-

vere gli enigmi. Non esagerata, ma vista l'intensità del gioco è un dato tutto sommato scusabile. Una volta completato, potrai rigiocare l'avventura allo scopo di trovare alcune reliquie, per affrontare le Sfide dell'Olimpo (prove simili a quelle viste in *GoW II*) o per

combattere nell'Arena. Potrai anche divertirti a giocare con costumi alternativi, guardando i vari video del Making of o gli altri extra... ma non ti sembrerà mai abbastanza. *God of War III* è una delle migliori avventure in circolazione, un titolo che certamente non deluderà i fan della serie quanto i patiti dell'azione più in generale. Di certo merita un posto d'onore nell'Olimpo dei videogiochi. ●



■ **Potrai anche "guidare" dei mostri**, come i "Cerberi", con i quali potrai fare strage di nemici a suon di fiammate e artigli.



■ **Completando il gioco potrai sbloccare** molti extra, come una difficoltà estrema, vestiti per Kratos e vari Making of.

» PRONTO AD AFFRONTARE LE PROVE DEGLI DEI?

Enigmi, Quick Time Event, sezioni platform... il gioco non manca certo di sfide che metteranno alla prova le tue capacità!



VOLO. Grazie alle Ali di Icaro potrai superare baratri, magari dandoti lo slancio con le correnti d'aria.



ENIGMI. Si va dalle semplici leve ai puzzle basati sulla prospettiva, come accadeva in *Echochrome*.



SFIDE. Alla fine del gioco potrai partecipare alle Sfide, nelle quali dovrai, per esempio, sconfiggere dei nemici o proteggere oggetti...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Trama, grafica, sonoro, giocabilità, violenza... non si fa mancare nulla.

» DIFETTI

↓ Le armi sono simili tra loro e mancano delle vere novità strutturali.

Ti piacerà + di...

DANTE'S INFERNO



Ti piacerà + di...

GOD OF WAR II (PS2)



97

» GRAFICA

Perfino più bella che in *Uncharted 2*... il che è tutto dire.

96

» SONORO

Buon doppiaggio. E le colonne sonore sono all'altezza della saga.

97

» DIVERTIMENTO

Non riuscirai a staccarti finché lo finirai, anche grazie alla sua varietà.

90

» LONGEVITÀ

Tra le otto e le dieci ore... Non troppe, certo, ma buone.

VOTO

97

Sicuramente un candidato a gioco dell'anno. Un'avventura tecnicamente superba. Dobbiamo aggiungere altro?



16

Genere
GDR
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
SQUARE ENIX
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
1080P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.FINALFANTASY13GAME.COM



■ *Final Fantasy XIII* offre un sistema di combattimento che, nonostante la sua struttura a turni, rende le battaglie molto dinamiche ed esaltanti.

SEI EROI E UN OSCURO DESTINO

Final Fantasy XIII

La saga GdR più amata e acclamata debutta su PS3 con diverse novità, una grafica da urlo... e qualche delusione.

Il selvaggio mondo di Pulse e la città fluttuante di Cocoon sono dominati da creature soprannaturali dette Fal'Cie. Dopo una lunga guerra, i rapporti tra i due mondi si sono interrotti, e la popolazione di Cocoon vive nel terrore di una nuova invasione. Dopo un misterioso attacco a Cocoon e la comparsa di un Fal'Cie di Pulse, il Sanctum, cioè il governo della città, ha disposto l'espulsione di chiunque si sia trova-

to nei paraggi, nel timore che il Fal'Cie possa aver trasformato qualcuno in l'Cie, una persona "marchiata" in grado di usare incantesimi e, talvolta, di evocare potenti creature. Gli l'Cie ricevono dal loro Fal'Cie una missione, detta Focus, attraverso una breve (e poco chiara) visione. Se non riescono a portarla a termine, diventano mostruose creature prive di volontà. Se invece ci riescono, si trasformano in splendidi cri-

stalli. Destini tutt'altro che attraenti, ma uno dei due attende Lightning, Sazh, Hope, Snow e Vanille, trasformati in l'Cie dopo aver sconfitto il Fal'Cie di Pulse responsabile dell'attacco a Cocoon. Al gruppo si unirà, dopo qualche tempo, la misteriosa Fang...

Queste, a grandi linee, le premesse della trama di *Final Fantasy XIII*, raccontata attraverso filmati di una bellezza

semplicemente strabiliante. Quello che stupisce è il fatto che solo alcuni sono realizzati in CG, mentre la stragrande maggioranza si serve dello stesso motore di gioco. Nota la differenza è quasi impossibile: il livello di dettaglio è semplicemente fuori parametro, e anche solo andandotene in giro per gli scenari non potrai fare a meno di guardarti attorno per ammirarne il design e i numerosi elementi in

» DITTO AL CUORE DI FINAL FANTASY



1 TRAMA. È centrata sul tragico destino dei sei protagonisti, coinvolti loro malgrado in una missione senza via d'uscita. Manca un po' di pathos.



2 COMBATTIMENTI. Il nuovo sistema centrato sull'Optimum offre una profondità tattica mai vista prima in un *Final Fantasy*, senza appesantire l'azione.



3 SFIDE EXTRA. Sono poco numerose, ma ti permetteranno di affrontare potenti creature, andare a caccia o far evolvere il tuo equipaggiamento.

■ *Lightning* è la protagonista principale, ma è affiancata da altri cinque personaggi.



■ La storia è ambientata in due mondi diversi, uno avanzatissimo e l'altro selvaggio. Passerai molte ore in entrambi.



■ Lightning, Hope, Fang, Snow, Sazh e Vanille sono i protagonisti del gioco. Ciascuno ha un diverso motivo che lo spinge a seguire il suo destino.



■ I nemici sono visibili direttamente all'interno dello scenario, come in FF XII, quindi potrai evirarli o provare a coglierli di sorpresa.



La maggioranza dei filmati è realizzata con il motore di gioco. La differenza con quelli in computer grafica è quasi impercettibile.

movimento. I modelli dei personaggi, inoltre, sono magnificamente realizzati e animati, e quelli di alcuni nemici sono così elaborati e originali che rischierei di distogliere l'attenzione dal combattimento per ammirarli.

Superato l'impatto dato dal comparto grafico (e raccolta la mascella dal pavimento), verrai gradualmente introdotto al sistema di combattimento. Molto gradual-

mente (forse troppo), visto che dovrai attendere una decina di ore prima di avere tra le mani tutti gli strumenti. Non che sia un male, visto che gli elementi in gioco molto numerosi. Messo da parte l'intrigante sistema in tempo (quasi) reale di FF XII, i combattimenti vengono gestiti attraverso una barra che si ricarica in qualche secondo, e che va a coprire gli slot di azione disponibili (che aumentano nel corso del gioco). Il gruppo è composto da un massimo di

tre personaggi, ma puoi controllare direttamente soltanto il leader. Gli altri due sono gestiti dalla IA secondo un sistema detto Optimum, che permette di scegliere una combinazione di ruoli e di cambiarla al volo secondo necessità. Ciascuno può assumere sei differenti "classi", con i loro set di abilità e magie, che potrai gestire in un menu detto Crystalium e che combinate possono creare configurazioni offensive, difensive o di valore puramente tattico. Potrai ini-

ziare un combattimento con un Optimum offensivo, ad esempio, ma se il nemico non demorde potrai rapidamente passare a uno che includa un Terapeuta per guarire il party mentre gli altri attaccano, o che permetta a un personaggio di lanciare incantesimi di potenziamento, a un altro di indebolire il nemico e al terzo di curare il gruppo. Il sistema regala al gioco una grande profondità tattica, rendendo ogni combattimento una sfida interessante. In più, la possibi-



■ La storia, in 13 capitoli, non è facile da seguire. Caricando un salvataggio, vedrai un breve riassunto di quanto accaduto.



■ Avvicinati a una parete, ruota la telecamera... e lasciati togliere il fiato dal livello di dettaglio con cui sono realizzati i personaggi.

FANTASTICA STRATEGIA

I combattimenti sono molto dinamici e offrono una grande profondità tattica grazie al sistema degli Optimum.



STRATEGIA. Nel corso di un turno potrai effettuare una o più azioni. Scegli gli attacchi a seconda del nemico che hai di fronte.



FORMAZIONI. Ogni personaggio può ricoprire diversi ruoli, da combinare nei vari Optimum. Scegliere quello giusto è fondamentale.



ESPER. Chiamati Eidolon in inglese (e in giapponese), sono enormi evocazioni che offrono non pochi vantaggi, ma in un tempo limitato.



■ Attivando il Gestalt Mode, l'Esper si trasforma in un veicolo, e potrai controllarne direttamente gli attacchi.



■ Potrai salvare la partita tramite alcuni terminali, che danno accesso anche ai negozi e alle opzioni di potenziamento.

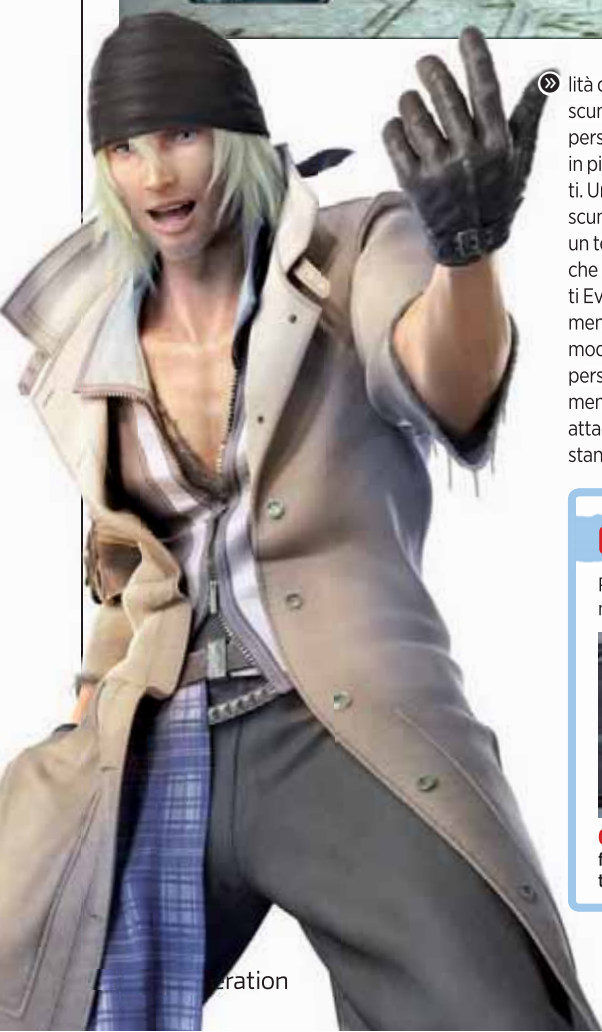


■ I lunghi filmati che raccontano la trama sono davvero spettacolari per qualità grafica, ma i dialoghi non convincono.

■ Potrai controllare direttamente solo il leader del gruppo, mentre gli altri agiranno in maniera automatica a seconda del ruolo prescelto.



■ Foreste, distese innevate, ma anche scenari ipertecnologici: I luoghi in cui si svolge la storia sono ricchissimi di dettagli.



» lità di evocare gli Esper (ciascun personaggio ne ha uno personale) ti darà una marcia in più durante i combattimenti. Una volta conquistato, ciascun Esper potrà aiutarti per un tempo limitato, ammesso che tu abbia abbastanza Punti Evocazione. Inoltre, premendo ■ potrai passare alla modalità Gestalt, nella quale il personaggio potrà letteralmente guidare l'Esper e usare attacchi dalla potenza devastante.

Il gioco, come noto è estremamente lineare: gli scenari non offrono deviazioni, anche se sono presenti alcune missioni secondarie (quelle di caccia) e piccole varianti, come una breve fase in cui controllare una macchina da guerra. Questa linearità può o meno rappresentare un problema a seconda delle tue preferenze, ma a nostro parere si adatta piuttosto bene a una meccanica che mette l'accento su combattimenti

così profondamente tattici. Gli aspetti deludenti di *Final Fantasy XIII*, purtroppo, risiedono in un elemento assolutamente vitale: la trama e i personaggi del gioco. La prima, pur molto complessa (al punto che per comprenderla dovrai controllare il menu), non solo manca del respiro epico di tanti altri titoli della stessa serie, ma viene inficiata non poco da dialoghi superficiali, privi di pathos e dalla tradizione un po' troppo "libe-

ra", che addirittura salta a piè pari alcune frasi pronunciate dai personaggi. Altra nota dolente sono i protagonisti: se Lightning attrae per la sua forza d'animo e il suo attaccamento a sua sorella Serah, e Sazh riesce a conquistare (e, unico all'interno del cast, a convincere per davvero) con la sua profonda umanità e il suo buonsenso, altri personaggi non fanno che ricalcare, senza nemmeno troppa convinzione, i più triti cliché del

» COME PIACE A TE

Rispetto ai precedenti titoli della serie, *FF XIII* permette di sviluppare i personaggi con maggiore libertà. I sei ruoli disponibili sono accessibili a tutti e sei i personaggi, anche se in tempi diversi, e potrai combinarli come preferisci per creare nuovi Optimum.



CRYSTARIUM. Ogni combattimento ti frutterà Crystal Point, da spendere per potenziare le abilità nei vari ruoli.



EVOLUZIONE. Gli oggetti si potenziano con materiali trovati in giro o acquistati. Se un'arma non serve più, smontalo!



FORMAZIONI. Combina i vari ruoli e crea gli Optimum da usare in battaglia e da scambiare al momento giusto.



■ Il gioco è estremamente lineare, e gli scenari, per quanto belli, non offrono molte cose da fare a parte i combattimenti.



■ Molti filmati sono fatti con la grafica di gioco, ma quelli in CG sono particolarmente spaccamasella. E sono a 1080p!



■ FFXIII arriva nel nostro Paese con testi in italiano e doppiaggio in inglese. La traduzione si prende qualche libertà di troppo.



genere: il guerriero impulsivo, il ragazzino fragile che vuole crescere, la fanciulla "kawaii" dall'eterno cinguettio.

Riassumendo, Final Fantasy XIII è un gioco tecnicamente magnifico (eccezion fatta per le musiche di Hamauzu, non brutte ma non all'altezza dei lavori di Uematsu), con un sistema di combattimento tra i più complessi e interessanti visti nella serie, ma narrativamente mediocre. Non ci ab-

Finito il gioco, siamo curiosi di sapere cosa intendeva Square Enix dichiarando che FF XIII sarà l'ultimo del suo genere.

bandoneremo qui a riflessioni sul momento non proprio roseo per la narrazione di stampo giapponese, ma possiamo capire come investire tanto tempo e risorse per creare un motore (e che motore!) da zero e prendere confidenza con una nuova console abbia comportato qualche sacrificio

nella definizione di alcuni altri aspetti, come appunto la trama. Quello che rimane, alla fine, è comunque un titolo di altissimo livello, che riesce a stupire con il suo comparto tecnico e a catturare con i suoi combattimenti, ma non offre una narrazione altrettanto elaborata ed è limitato

da qualche compromesso di troppo in fase di progettazione (la mancanza delle città esplorabili, l'eccessivo ricorso ai cliché). Avendo già pronte le basi tecniche del prossimo capitolo, si spera che la volontà di curare maggiormente aspetti come l'esplorazione e la narrazione (espressa dai producer in una recente intervista) si traduca presto in fatti, affinché Final Fantasy XIII non sia ricordato come "l'ultimo GdR della sua specie".



■ I personaggi non ci hanno convinto al 100%. Vanille e Hope, in particolare, sono a tratti assolutamente insopportabili.



■ Al termine di ciascun combattimento riceverai una valutazione da una a cinque stelle, che determinerà la ricompensa che otterrai.

PER I FAN DELLA SAGA

Ogni FF presenta un mondo e una storia indipendenti, ma ci sono alcune "costanti" che non mancano in nessun titolo della serie.



CACTUAR. I buffi cactus ambulanti sono il "simbolo" della saga Square Enix. Per averne ragione dovrai usare un po' di astuzia.



CHOCOBO. Supera alcune missioni speciali e potrai cavalcarne uno. Ti aiuteranno a trovare oggetti sepolti nel terreno.



BESTIARIO. Usa l'abilità Scan per scoprire punti di forza e debolezze del nemico, e potrai visualizzarli nell'apposito menu.

GIUDIZIO

» PREGI

Il complesso e soddisfacente sistema di combattimento, l'impressionante dettaglio grafico.

» DIFETTI

Personaggi e dialoghi non riescono a convincere. Traduzione italiana approssimativa.

Ti piacerà + di...

ETERNAL SONATA



Ti piacerà + di...

STAR OCEAN: TLHI



96

» GRAFICA

Semplicemente magnifica, soprattutto per i filmati e i modelli dei personaggi.

87

» SONORO

Buono il doppiaggio. Musiche non brutte, ma sicuramente sottotono.

89

» DIVERTIMENTO

La trama non esalta, ma il sistema di combattimento è notevole.

93

» LONGEVITÀ

Circa 50 ore, più il tempo per migliorare armi e abilità varie.

VOTO

90

Tanti pregi... e qualche difetto inatteso, in un GdR di rara bellezza e con meccaniche ottime, ma con trama e personaggi non eccelsi.



16

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
DICE
Produttore
EA GAMES
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
593 MB
Giocatori
1
Online
1-24
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.BATTLEFIELD.EA.COM



■ La Campagna di *Bad Company 2* ti porterà a visitare scenari molto vari, da cime innevate a fitte giungle fino a città in rovina. Non manca un prologo ambientato all'epoca della Guerra nel Pacifico.

IL LATO DIVERTENTE DELLA GUERRA MODERNA

Battlefield Bad Company 2

Considerato da alcuni uno sparatutto online migliore dell'acclamatisimo *CoD 4*, *Bad Company* torna su PS3 con un secondo capitolo che convince, ma non stupisce.

Mentre l'eco del successo mondiale di *Modern Warfare 2* risuona ancora fortissima tra i giocatori, su PS3 arriva, (con molto meno clamore, certo) il secondo capitolo di *Battlefield Bad Company*. Nel 2008, la prima parte delle avventure di Haggard e compagni, soldati poco eroici a caccia di un bottino d'oro massiccio, aveva stregato gli appassionati di sparatutto online grazie a una

modalità multiplayer in grado di dare diversi punti anche al blasonatissimo *CoD 4*.

Il secondo capitolo, in effetti, riesce a ripetere l'impresa, ma rimane un po' di amaro in bocca per il modo maldestro in cui è stato gestito lo sviluppo. Nel lodevole tentativo di aumentare la spettacolarità di una Campagna che nel primo era piuttosto scialba, DICE ha finito solo per ridurne

la componente "free roaming", e quel che è peggio, ha lasciato che il tono piacevolmente scanzonato del primo capitolo si perdesse un po' per strada. Il tutto senza migliorare in modo significativo la grafica, che nel cercare un feeling "da documentario", risulta spesso sgradevolmente sporca. È stata invece potenziata ulteriormente l'interattività degli scenari: tutto può essere livellato a suon di

granate, e alcuni edifici possono addirittura essere rasi al suolo, con tutto quanto ne consegue in termini di libertà tattica.

Miglior fortuna è toccata al multiplayer, vera anima della serie. Qualche anima pia ha segnato diligentemente i difetti del primo capitolo e li ha limati o martellati secondo necessità, ma senza farsi prendere la mano. Il risultato

» NOVITÀ SUL CAMPO DI BATTAGLIA



1 VEICOLI. Il guizzante quad è prezioso per le incursioni veloci. Il drone radio-comandato, invece, servirà per marcare i nemici e distruggere i veicoli leggeri.



2 MODALITÀ. Le aggiunte includono veloci schermaglie per due squadre da quattro giocatori (con un solo veicolo sulla mappa da contendersi).



3 HARDWARE. Giocare in questa modalità significa rischiare di morire per un singolo colpo ben piazzato, e rinunciare agli aiuti dell'interfaccia e alla killcam.

■ I protagonisti sono ancora più simpatici della media, ma la loro caratterizzazione sembra essere rientrata tristemente nei binari dell'ordinario.



■ **Tecnicamente il gioco appare migliorato** nella resa dei paesaggi (e nella loro demolizione), ma modelli, animazioni e texture sono discutibili.



■ **Il sonoro, come nel primo capitolo**, è semplicemente eccezionale. Gli effetti, in particolare, offrono una dinamica sconosciuta ad altri titoli.



■ **Se la Campagna non convince**, il multiplayer riserva invece infinite ore di divertimento ed emozioni, con il suo perfetto equilibrio tra tattica e azione.



è che l'esperienza di gioco ricca e appagante del primo capitolo è stata migliorata quasi in ogni comparto. Non servono più 10 caricatori per abbattere un nemico, la gestione delle squadre è stata razionalizzata, tutte le classi possono equipaggiare alcune preziose armi "jolly", e i veicoli sono più controllabili e generalmente più utili. Qualcosa che lascia perplessi c'è, come la riorganizzazione delle classi (ridotte a quattro), ma complessivamente

Ciascun giocatore può fare la differenza sia lavorando in gruppo che agendo da battitore libero, posto che sappia cosa fare.

c'è poco da lamentarsi e molto, moltissimo da giocare.

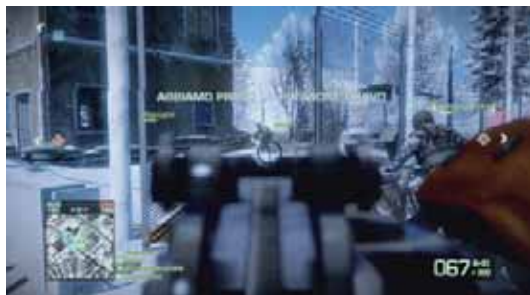
I match sono sempre vari, e ciascun giocatore può fare la differenza sia lavorando in gruppo che agendo da battitore libero, posto che sappia cosa fare e sia sufficientemente abile. A differenza di un *Modern Warfare* qualsiasi,

in cui un singolo campione può trascinare un gruppo di brocchi alla vittoria, in *Bad Company 2* lo sforzo deve necessariamente essere collettivo, per quanto non si raggiungano mai gli eccessi di *MAG*: un medico capace (specie con la nuova abilità di rianimare i caduti) o un ingegnere che tenga in ordine un

blindato piazzato strategicamente sulla collina sono importanti quanto il cecchino che piazza il segnalatore sul blindato o il soldato che lo fa saltare a colpo sicuro. Divergente dal primo minuto, *Bad Company* dà letteralmente dipendenza una volta comprese le logiche di gioco: quando capita di non guardare nemmeno il punteggio, ma di valutare i match per il divertimento offerto, vuol dire che ci si trova di fronte a un titolo di quelli rari. ●



■ **Salendo di grado sbloccherai abilità, armi e oggetti** che ti permetteranno di personalizzare le tue tattiche. La rigidità del primo capitolo è un brutto ricordo.



■ **Nel corso dei match online**, risulta fondamentale identificare le posizioni nemiche e comunicarle al resto della squadra premendo il tasto SELECT.

» LOTTA DI CLASSE

La dotazione di accessori è stata modificata nel tentativo di bilanciare le varie classi, ma con risultati inizialmente spiazzanti. Dopo un po' ci si abitua, comunque.



RECON. L'ampiezza degli scenari, l'importanza di individuare i nemici dalla distanza rendono i cecchini ancor più preziosi.



INGEGNERE. Il "figlio" del Support e dello Specialist del primo capitolo. La sua mitraglietta silenziosa sa essere letale. Difendi e ripara.



MEDICO. Oltre a lasciare med pack in giro, adesso i medici possono rianimare i compagni, se intervengono in tempo. Utile e remunerativo.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ L'eccellente modalità multiplayer, longeva e appagante.

» DIFETTI

↓ Graficamente discutibile, Campagna ampiamente dimenticabile.

Ti piacerà + di...

MAG



Ti piacerà + di...

BATTLEFIELD BC



81

» GRAFICA

Sgradevolmente "sporca", ma alcuni panorami colpiscono al cuore.

95

» SONORO

Effetti semplicemente eccezionali. Musica e doppiaggio validi.

91

» DIVERTIMENTO

Media tra l'eccellente multiplayer e una Campagna mediocre.

93

» LONGEVITÀ

10 ore per la Campagna, ma il multi ti terrà agganciato molto a lungo.

VOTO

92

Non riesce ad affrancarsi dai suoi difetti, ma mantiene e potenzia i suoi pregi, tutti legati all'eccellente comparto multiplayer.



18

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
REBELLION
Produttore
SEGA
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€69,90
Prezzo Edizione Speciale
€ 89,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
1080P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
I-18
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
WWW.SEGA.COM/GAMES/ALIENS-VS-PREDATOR/

■ *Aliens vs Predator* è uno sparatutto in prima persona in cui combattere sia nei panni di un marine che come un Alien o un Predator.



BATTAGLIA SU TRE FRONTI

Aliens vs. Predator

Umani, Alien e Predator si affrontano in una lotta senza quartiere. Chi riuscirà a sopravvivere?

Nel lontano 1994, lo studio britannico Rebellion firmò *Alien VS Predator*, uno sparatutto per la console Atari Jaguar particolarmente brillante. 16 anni dopo, e dopo il fallimento di *Aliens VS Predator: Requiem* per PSP, lo stesso studio ci riprova con uno sparatutto su PS3, sotto l'ala di Sega. *Aliens VS Predator* è ambientato nel bel mezzo della lotta tra tre razze. Da un lato ci sono gli umani e le loro

notevoli risorse tecnologiche, che ancora una volta hanno la sfortuna di ficcare il naso dove non dovrebbero. Da un altro, gli Alien (o xenomorfi, che dir si voglia) scatenano il loro istinto omicida catturando gli umani per usarli come bozzoli. Infine, i Predator, poderosi cacciatori che non si fanno tanti problemi a unirsi alla festa. Da che parte sceglierai di stare? Tranquillo, il gioco offre tutte e tre le fazioni...

La modalità principale di *Aliens VS Predator*, infatti, è composta da tre distinte campagne, dalla durata variabile tra le tre e le cinque ore, le cui trame si intrecciano l'una con l'altra. Ciascuna di esse è dedicata a una specie diversa, e i poteri di queste ultime sono piuttosto ben differenziati. Per quanto riguarda gli umani, ti calerai nei panni di una recluta e avrai a disposizione tre tipi



» LA DIFFERENZA TRA PREDA E CACCIATORE



1 CONOSCI LA TUA SPECIE. Sfrutta le abilità di ciascuna delle tre specie disponibili. La differenza si sente, e molto. Soprattutto in multi.



2 SFRUTTA L'AMBIENTE. L'oscurità e i condotti di ventilazione sono, come è noto, i migliori amici degli Alien. Approfittane.



3 NASCONDERSI PAGA. Spesso il confronto diretto non è una buona idea. Se sei in minoranza, meglio firlarla e cercare di nasconderti...

■ Scegli con quale specie giocare: ciascuna ha le sue armi e le sue diverse abilità.



■ **Le tre parti in cui è divisa la Campagna**, ciascuna dedicata a una diversa specie, si intrecciano tra loro.



■ **Gli Alien sono votati all'azione stealth**, grazie all'abilità di nascondersi nei condotti di ventilazione e camminare sulle pareti.



■ **La Campagna dei marines** è quella più vicina a uno sparatutto "classico", con un gran numero di armi diverse a disposizione.



AvP è uno sparatutto in prima persona in cui potrai controllare le due specie aliene e i marines, ciascuno con le sue armi e abilità.

diversi di armi per affrontare Alien e Predator. L'arsenale a disposizione comprende, tra le altre cose, pistole e fucili vari, ma anche lanciafiamme, granate e altre armi pesanti. Per quanto ben armato, però, le situazioni che ti si presenteranno davanti saranno molto, molto spinose: fuggire da un'orda di xenomorfi inferociti non sarà facile, nemmeno usando un sensore di movimento simile a quello visto nei

film, che rivela la posizione dei nemici. Soprattutto visto che i controlli non collaborano più di tanto.

Gli Alien, dal canto loro, hanno il buio come miglior alleato, e sono in grado di sorprendere gli ignari umani con devastanti attacchi in corpo a corpo calando su di loro dall'alto, camminando sui soffitti o sbucando dai condotti di ventilazione. Il sensibilissimo olfatto degli xenomorfi

permette loro di scoprire dettagli interessanti sui nemici, ad esempio la presenza o meno di armi. I Predator, infine, sono delle macchine per uccidere, letali sia a distanza (grazie a un cannone al plasma) che con le lame che usano in corpo a corpo. La biomascera che indossano, inoltre, offre una serie di vantaggi come lo zoom o la visione termica. L'immancabile possibilità di mimetizzarsi permette di

passare inosservati e sorprendere le prede quando meno se lo aspettano. Quindi, se gli umani sono più votati all'azione e gli Alien a un approccio stealth, i Predator mescolano entrambe le opzioni.

Le premesse, quindi, sono buone. Peccato che, al momento di provare il gioco, inizino le dolenti note. A livello tecnico, infatti, AVP si presenta mediocre e ricco di bug, con modelli



■ **Ciascuna parte della modalità Campagna** dura dalle tre alle cinque ore.



■ **Come nei film e nei fumetti**, le scene crude e splatter non mancano. Per questo, il gioco è adatto solo a un pubblico adulto.



■ **Le missioni di Aliens VS Predator** sono piuttosto semplici e non particolarmente esaltanti.

TRE STILI DIFFERENTI

Le tre specie disponibili nel gioco sono molto diverse tra loro. Nella Campagna la cosa può funzionare, ma in multi non è molto pratico...



MARINES. Armi potenti, sensore di movimento, segnalatori, una torcia... e un'aspettativa di vita non esattamente rosea.



ALIEN. Velocissimi e letali in corpo a corpo, sono in grado di spostarsi anche su pareti e soffitti e di nascondersi nell'oscurità.



PREDATOR. Temibili sia a distanza che in corpo a corpo, possono mimetizzarsi, cambiare visore, zoomare...



■ Gli scenari sono fin troppo bui e cupi, ma i marine sono dotati di torce e bengala per riuscire a vedere cosa li circonda.



■ L'atmosfera è abbastanza curata, ma a livello tecnico il gioco è tutt'altro che stupefacente. Ci aspettavamo di meglio...



■ L'edizione Survivor include quattro codici per scaricare mappe per il multi, e la Hunter vi aggiunge un facehugger e altri gadget.



» e animazioni decisamente migliorabili (anche se non raggelanti come in altri, famigerati titoli Rebellion come *ShellShock 2* o *Rogue Warrior*), una gestione della luce terribile, e una IA dei nemici e un sonoro semplicemente drammatici. Ma non è questo il peggio. Il difetto maggiore del gioco risiede nei controlli, che non solo soffrono di un intollerabile lag, in partico-

Il multi è fortemente sbilanciato, con i marines in evidente svantaggio. Realistico, certo. Ma divertente? Neanche un po'.

lare quando si tratta di controllare un Alien, ma sono spesso inutilmente complicati. Le tre Campagne, inoltre, sono tutt'altro che ben strutturate, con quella dei Marines che mostra limiti propri di titoli di 10 anni fa.

Il multiplayer online, dal canto suo, offre sette differenti modalità per un massimo di 18 giocatori. L'atmosfera non è affatto male, ma le partite appaiono fin da subito fortemen-

te sbilanciate nei confronti di Alien e Predator, con i marines in evidente svantaggio per mobilità e capacità offensive. Realistico, certo. Ma divertente? Neanche un po'. In definitiva, *AVP* è un'occasione sprecata, in cui buone idee sono state applicate in maniera pedestre. Gli appassionati dei film ne apprezzeranno l'atmosfera, ma tutti gli altri possono tranquillamente risparmiarselo senza alcun rimpianto. ●



■ Oltre alla Campagna, è presente una modalità Sopravvivenza in singolo che consiste nel resistere a diverse ondate di nemici.



■ Gli Alien, creati sulla base del design originale di H. R. Giger, sono modellati con più cura rispetto alle altre due razze.

» AD ARMI PARI? MA ANCHE NO

Il multiplayer online di *Aliens VS Predator* offre sette diversi tipi di partita, affrontabili da un massimo di 18 giocatori.



INFETTA. In una delle modalità più interessanti, un solo Alien deve infettare tutti gli umani in gioco, trasformandoli in Alien a loro volta.



CACCIA. Un solo Predator deve vedersela contro un'intera squadra di marines. L'esito, però, è tutt'altro che scontato...



DEATHMATCH. Tutti contro tutti, anche a squadre. È qui che le cose si fanno davvero sbilanciate per gli umani...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ I differenti poteri di ciascuna delle specie disponibili. L'ottima atmosfera.

» DIFETTI

↓ Pessimi controlli, Campagna mal concepita, tecnicamente mediocre.

Ti piacerà di...

TUROK



Ti piacerà di...

BIOShock 2



72

» GRAFICA

Qualitativamente mediocre, e con diversi problemi tecnici.

77

» SONORO

Piuttosto buoni gli effetti sonori, doppiaggio da codice penale.

64

» DIVERTIMENTO

La Campagna è mal concepita, e i pessimi controlli rovinano la festa.

77

» LONGEVITÀ

Tre campagne da circa tre ore ciascuna, più l'Online.

VOTO

71

Buone premesse, ma mal sviluppate. Rebellion spreca un'occasione per redimersi con un buon gioco dopo una serie di fallimenti.

Pagina mancante (pubblicità)



18

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
ZIPPER INTERACTIVE
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
SOLO ONLINE
Online
1-256
Salvataggi
A FINE PARTITA
Sito Web
WWW.MAG.COM

■ **MAG** ti lancerà nel caos di una guerra online persistente combattuta tra tre gruppi paramilitari. Alle battaglie parteciperanno fino a 256 giocatori.



IN BATTAGLIA, L'UNIONE FA LA FORZA

MAG

Se oltre a correre in giro sparando, a un gioco online chiedi di offrirti tattica e spirito di squadra, arruolati nelle milizie private di **MAG**.

I creatori della saga di **SOCOM** debuttano su PS3 con il loro progetto più ambizioso: uno sparattutto di massa che punta a coinvolgere 256 giocatori in scontri a obiettivi con un fortissimo accento su tattica e gioco di squadra. Tutto questo, però, non ti verrà offerto che dopo alcune ore di gioco (circa quattro), dato

che, dopo esserti arruolato in una delle tre compagnie paramilitari del gioco, avrai accesso solo alle modalità di gioco più semplici e a una frazione minima di accessori e abilità. Solo una volta sbloccati un po' di upgrade (primi fra tutti quelli medici e quelli di riparazione) potrai entrare in battaglia e fare davvero la tua parte per la gloria della tua fazione.

Verosimilmente, per quel momento avrai sbloccato la possibilità di unirti agli scontri che sono il vero cuore di **MAG**, ovvero le modalità **Acquisizione** e **Dominio** (rispettivamente per 128 e 256 giocatori), e magari ti sarai anche impresso bene in testa la regola prima del titolo **Zipper**: da soli non si va da nessuna parte, se non al cimitero. Questo è al tem-

po stesso il punto di forza del gioco e uno dei suoi limiti più evidenti, perché se non sei portato a giocare insieme a un gruppo di amici (il gioco offre estese funzioni di clan management), dovrai abituarti a compagni che si aggirano per la mappa come anatre impazzite e match in cui giocherai benissimo ma perderai rovinosamente per colpe non tue. D'altro

» COME INIZIARE UNA GLORIOSA CARRIERA ONLINE



1 LE FAZIONI sono praticamente uguali, a parte i vantaggi di **SVER** dati dalle sue mappe. Una volta arrivato al livello 60 potrai passare da una all'altra.



2 MODALITÀ. Sono cinque, dal deathmatch a squadre al furto di veicoli, fino alla caotica ma esaltante guerra totale a obiettivi per 256 giocatori.



3 SPECIALIZZATI. Se giochi da solo, ritagliati un ruolo di supporto, come medico o ingegnere. Tenere in buono stato bunker e antiaerea è fondamentale.

■ La tecnologica **RAVEN**, gli ex marine di **VALOR** e i guerriglieri di **SVER** si contendono a suon di piombo il dominio del mercato delle PMC.



■ **Il lavoro in singolo è fin troppo scoraggiato.** Spesso il gioco diventa una trafila di respawn/corsa chilometrica/colpo di ceccchino/ricomincia da capo.



■ **Le armi sono un po' poche, e a volte sbilanciate:** i mitra leggeri, ad esempio, sono più precisi di un fucile d'assalto e hanno una gittata più lunga.



■ **Potrai guidare jeep e blindati, controllare torrette e, nel caso sia stato selezionato per il comando, anche ordinare bombardamenti, UAV e armi chimiche.**



canto, il piacere di trionfare perché il comandante dà gli ordini giusti, e un piccolo gruppetto di persone fa la sua parte tra le bombe che cadono e i proiettili che fischiano è impagabile.

Parlando di capi e ordini, uno degli aspetti più importanti di MAG è il suo sistema gerarchico: salendo di livello potrai proporti come ufficiale di comando (con vari livelli di responsabilità). In quanto tale, po-

Cerca di imparare presto la regola prima del titolo Zipper: da soli non si va da nessuna parte, se non al cimitero.

trai segnalare sulla mappa tattica gli obiettivi sui quali far convergere gli uomini e fornire supporto di vario genere (dai bombardamenti al passaggio di UAV). Un buon comandante farà spesso la differenza tra vincere o perdere, dato che, nel caos della battaglia, a guidarti saranno le icone

che sceglierà di piazzare su schermo. Se non ti senti in grado non proporti nemmeno, perché in MAG gli ammutinamenti con ban dei leader sono frequenti...

Anche ammettendo che tu sia un fan sfegatato dell'azione tattica e abbia un affiatato e disciplinato

gruppo di amici con cui giocare, dovrai ugualmente fare i conti con alcuni difetti del gioco, come lo sbilanciamento di armi e mappe (in particolare, battere SVER quando gioca in casa è un'impresa fin troppo ardua), le scarse opzioni di personalizzazione estetica, e un design non esattamente ispirato. Un gioco interessante, insomma, ma assolutamente non adatto a tutti, e largamente migliorabile. ●



■ **Di fatto, i medici sono la spina dorsale** degli squadroni, dato che evitano agli sfortunati caduti di rinascere magari a chilometri dalle "zone calde".



■ **In battaglia imparerai presto che i bunker** al fronte e la contraerea sono gli snodi più importanti. Vanno difesi da mine e presidiati da ingegneri.

» UN SOLDATO UNICO, MA NON TROPPO...

Il tuo soldatino virtuale dovrà iniziare dalla gavetta, ma col tempo arriverà a poter comandare plotoni di suoi commilitoni.



ASPETTO. La personalizzazione estetica è uno degli aspetti meno soddisfacenti. Persi nella beta erano presenti più oggetti!



ABILITÀ. Salendo di livello sbloccherai punti da investire in armi e abilità. Potrai anche cambiare specializzazione, ma con alcuni limiti.



ORDINI. Seguire gli ordini dati dai leader frutta punti bonus. Inoltre i capisquadra regalano a chi sta loro intorno delle abilità temporanee.

GIUDIZIO

» PREGI

La sensazione di prendere parte a una battaglia, le numerose opzioni tattiche.

» DIFETTI

Niente offline, dipende troppo strettamente dal gioco di squadra, a volte è frustrante.

Ti piacerà di...

SOCOM CONFRONTATION



Ti piacerà di...

BATTLEFIELD BC 2



79

» GRAFICA

Piacevolmente pulita, ma per nulla spettacolare. Design mediocre.

77

» SONORO

Discreti sia effetti sonori che musiche, ma niente di trascendentale.

82

» DIVERTIMENTO

Richiede pazienza e dedizione, e la frustrazione è sempre in agguato.

85

» LONGEVITÀ

Tante abilità da sbloccare e decorazioni da conquistare. Ti durerà mesi.

VOTO

82

Un titolo ambizioso, ma in definitiva limitato dai suoi stessi pregi (oltre che da alcune sorprendenti ingenuità). Astenersi lupi solitari.



12

Genere
GDR
Sviluppatore
TRI-ACE
Produttore
SQUARE ENIX
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE/GIAPPONESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
1966 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
NA.SQUARE-ENIX.COM/STAROCEAN



■ **Star Ocean: The Last Hope** è il nuovo capitolo della mitica saga di GdR d'azione creata da Enix e Tri-Ace.

TRA 77 ANNI, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

Star Ocean The Last Hope International

Anno 2087. La Terza Guerra Mondiale ha devastato la Terra e l'umanità parte alla volta di altri pianeti, in un viaggio che diventerà una vera e propria epopea galattica.

Anche se non raggiunge i livelli di popolarità di *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, quella di *Star Ocean* è un'altra saga di ruolo targata Square Enix che ha continuato a ritagliarsi schiere di devoti in tutto il mondo fin dal suo esordio su Super Nintendo, avvenuto nel lontano 1996. Il 2009 ha visto la riedizione dei primi capitoli sulla console portatile Sony, che hanno spianato

la strada a questo nuovo episodio next-gen. In realtà, anche questa per PS3 è una riedizione, in questo caso del titolo per Xbox 360, al quale però sono stati aggiunti, oltre alla dicitura "International", alcuni interessanti extra.

The Last Hope è un prequel dell'intera saga ed è ambientato nell'anno 2087, in un futuro piuttosto oscuro per tutta l'umanità. La Terra è

stata devastata dalla Terza Guerra Mondiale e ora i superstiti hanno una sola speranza (da qui il titolo): esplorare e colonizzare altri pianeti, con tutti i rischi e le difficoltà che questo comporta. Il protagonista della nostra storia è Edge, il giovane capitano di una nave spaziale che, senza saperlo, si imbarcherà in un'avventura che si rivelerà cruciale per il destino di tutta la razza umana. Ac-

canto a Edge potrai visitare moltissimi pianeti, portando a termine missioni principali e secondarie in un'avventura che si sviluppa secondo i parametri classici del gioco di ruolo in stile giapponese. Ti potrai muovere con relativa libertà all'interno delle tante zone esplorabili (città, boschi, caverne, vari tipi di dungeon, e così via), potrai parlare con gli abitanti, scoprire tesori nascosti, comprare

» VIAGGIO INTERPLANETARIO



1 ESPLORAZIONE. Ricerca percorsi nascosti e tesori nei boschi, nelle caverne e nei villaggi, con tanta libertà e la possibilità di evitare i nemici.



2 COMBATTIMENTI. Sono in tempo reale e permettono di eseguire combo e attacchi speciali. Controlli un solo personaggio, gli altri seguono le tue linee guida.



3 MIGLIORAMENTI. Nei negozi e durante le missioni potrai acquisire nuove armi e oggetti. I combattimenti ti forniranno l'esperienza per salire di livello.

■ Edge è il giovane capitano d'astronave protagonista di questa epopea spaziale.



■ L'avventura ti condurrà a esplorare diversi pianeti con una trama di fondo non eccessivamente interessante ma con un sistema di gioco avvincente.



■ Nelle zone d'esplorazione sarai attaccato da frotte di nemici: potrai correre per evitare il combattimento o decidere di affrontarli.



equipaggiamento nei negozi e molto altro ancora. Esplorando la mappa, potrai decidere se affrontare o meno i nemici, che si possono avvistare da lontano ed eventualmente evitare. I combattimenti si svolgono in arene chiuse, ma sono in tempo reale e permettono di controllare costantemente il proprio personaggio. Durante gli scontri, il party è composto da un massimo di quattro eroi, al cui controllo potrai alternarti come preferisci,

Star Ocean: The Last Hope è un GdR d'azione notevole. La versione PS3 è molto in ritardo rispetto a quella per Xbox 360.

mentre gli altri membri del gruppo si atterranno alle linee guida che impartirai loro (attaccare, evitare il pericolo e via dicendo). Superando i combattimenti, otterrai l'esperienza necessaria per potenziare le varie caratteristiche dei membri del gruppo, con nuove abilità e attacchi speciali.

Il gioco si avvale di un design di personaggi e nemici tipico di questo genere e graficamente non riesce mai a eccellere, anche perché inficiato da alcuni difetti. Tuttavia, il fatto che i testi siano tradotti in italiano e che sia possibile scegliere tra il doppiaggio in inglese e quello in giapponese lo rende un titolo

appetibile per tutti gli appassionati di GdR. La possibilità di selezionare l'audio in giapponese è uno degli extra esclusivi della versione PS3, insieme a un personaggio nuovo e ad alcuni miglioramenti che riguardano, ad esempio, l'aspetto dei menu. In sostanza, *Star Ocean: Last Hope International* è un buon titolo, se ti piace il genere, anche se dubitiamo che qualcuno lo noterà, vista l'uscita quasi contemporanea del gigante *Final Fantasy XIII*. ●



■ Non mancheranno intricati dungeon, con alcuni enigmi da risolvere, pochissimi punti di salvataggio e ovviamente l'immane boss finale.



■ Il gioco è tradotto in italiano e dispone di un buon comparto sonoro. La grafica, tuttavia, è ben lungi dall'essere spettacolare...

COMBATTIMENTI EPICI IN TEMPO REALE

In combattimento potrai controllare un personaggio a scelta tra quattro eroi e alternarlo con un altro in qualunque momento.



TATTICHE. Potrai scegliere tra sei comandi diversi da assegnare agli altri membri del party, a seconda della tua tattica preferita.



STRATEGIA. Potrai eseguire delle finte che ti permetteranno di attaccare il nemico al fianco o alle spalle per infliggere più danni.



POTERI SPECIALI. Man mano che avvanzerai, potrai apprendere nuove abilità e poteri speciali devastanti.

GIUDIZIO

» PREGI

Un sistema di gioco gradevole ed equilibrato. Molti extra per la versione PS3.

» DIFETTI

Esteticamente non è il massimo dell'originalità e la versione PS3 esce in forte ritardo.

Ti piacerà di...

WHITE KNIGHT CHRONICLES



Ti piacerà di...

DRAGON AGE ORIGINS



79

» GRAFICA

Accettabile, ma veramente poco originale e piuttosto datata.

86

» SONORO

Buona colonna sonora. Il doppiaggio in giapponese affianca quello inglese.

85

» DIVERTIMENTO

La trama non eccelle, ma l'esplorazione e i combattimenti sono avvincenti

83

» LONGEVITÀ

Poco più di 30 ore, tra missioni principali e secondarie.

VOTO

83

Un gioco di ruolo d'azione equilibrato e dal sistema di combattimento interessante. Piacerà a tutti gli appassionati del genere.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



16

Genere
GDR
Sviluppatore
LEVEL 5
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
1080P
Installazione
-
Giocatori
1
Online
1-4
Salvataggi
IN PUNTI PRESTABILITI
Sito Web
HTTP://IT.PLAYSTATION.COM



UN'AVVENTURA DI PROPORZIONI GIGANTESCHE

White Knight Chronicles

L'oscurità incombe sul regno di Balandor. L'unica speranza di salvezza risiede in un giovane eroe, il solo in grado di controllare il mitico Cavaliere Bianco...

Level 5, il team di sviluppo che ha firmato colossi del gioco di ruolo come la saga di *Dark Cloud* e l'indimenticabile *Dragon Quest: L'Odissea del Re Maledetto* per PS2, esordisce su PS3 con *White Knight Chronicles*, un GdR d'azione estremamente profondo, sotto tutti i punti di vista, che sfrutta appieno il potenziale di PS3 offrendo, oltre alla modalità Storia, an-

che un'esperienza multigiocatore carica di opzioni.

La trama di gioco è piuttosto ordinaria. Gli elementi cardine sono due regni in conflitto, una principessa rapita, il solito potere oscuro sul punto di essere risvegliato e, immancabile, un gruppo di giovani coraggiosi pronti a imbarcarsi in un'avventura epica al salvataggio del mondo. Uno di costoro, Leonard,

scoprirà tuttavia di possedere il dono di trasformarsi in un gigantesco e potentissimo alter ego: il Cavaliere Bianco, un essere leggendario in grado di cambiare le sorti del terribile conflitto che sta per scatenarsi. Questa, a grandi linee, la trama di gioco, che si sviluppa su una mappa enorme suddivisa in vaste zone esplorabili liberamente e nelle quali è possibile, una volta avvistato il ne-

mico, decidere se affrontarlo in combattimento oppure evitarlo. La modalità battaglia si svolge in tempo "quasi reale", con il giocatore che può far muovere continuamente il personaggio ma deve aspettare che la barra d'azione sia piena prima di poter effettuare azioni specifiche. L'interfaccia di gioco è strutturata con una serie di slot nella parte inferiore dello schermo nei quali è possibile

■ Il Cavaliere Bianco sarà il tuo alter ego. Trasformandoti in lui, potrai eseguire attacchi devastanti.

» UN'AVVENTURA NON INNOVATIVA MA AVVINCENTE



1 CREA IL TUO AVATAR. All'inizio dell'avventura creerai il tuo personaggio, che sarà uno degli eroi della modalità Storia e il tuo avatar nelle missioni online.



2 ESPLORA. Man mano che procederai nella storia, si sbloccheranno nuove aree della mappa, che potrai esplorare liberamente.



3 COMBATTI E POTENZIA. I combattimenti sono in tempo reale o quasi: superandoli acquisirai esperienza e sbloccherai nuovi poteri e abilità.



■ La trama di gioco è molto ordinaria, tuttavia non mancano momenti emozionanti, in particolare quando entra in gioco il Cavaliere Bianco.



■ Potrai esplorare città, boschi, caverne e così via, parlando con gli abitanti, facendo acquisti nei negozi e potenziando le armi.



■ Negli slot che si trovano nella parte inferiore dello schermo si possono collocare le abilità, gli oggetti e gli attacchi da usare in combattimento, una volta che la barra d'azione sarà piena.



collocare le azioni che si desiderano utilizzare in combattimento scegliendole nel menu principale (attacchi, utilizzo di oggetti e così via). Per eseguire uno dei comandi, occorre selezionarlo e attendere che la barra d'azione sia piena. In generale, questo sistema appesantisce la fluidità del combattimento, che tuttavia è reso più vario e interessante dalla possibilità di realizzare combo e di scegliere in qualunque momento quale dei tre personaggi

White Knight Chronicles è un GdR lungo e dalla realizzazione accurata, ma i combattimenti non sono molto fluidi.

che compongono il party controllare, mentre gli altri due si attengono alle linee guida impartite dal menu principale.

I punti di forza di *White Knight Chronicles* sono costituiti da un sistema di gioco semplice e intuitivo, dall'enfasi sulle fasi esplorative e

dalle montagne di missioni principali e secondarie disponibili nella modalità Storia. La ciliegina sulla torta è infine l'ottima modalità Online, denominata GeoNet, che permette di partecipare a nuove quest sviluppate appositamente, scegliendo se giocare da solo o cooperare con altri tre giocatori. GeoNet per-

mette di creare intere città che servono da punto d'incontro con altri giocatori e supporta varie opzioni, tra cui la chat vocale e la possibilità di scrivere il proprio diario di avventure che gli altri giocatori potranno leggere. Se a tutto questo si aggiunge un comparto tecnico molto curato e una buona longevità, appare evidente che, per qualsiasi appassionato di GdR in stile giapponese, *WKC* costituisce una degna alternativa a *FF XIII*. ●



■ Durante i combattimenti si può scegliere in qualsiasi momento quale dei tre eroi controllare. Gli altri si atterranno alle linee guida impartite.



■ Potrai creare combo e utilizzare molti attacchi diversi spendendo punti azione. Le armi si consumeranno nel tempo e dovrai ripararle.

» MOLTISSIME OPZIONI PER GIOCARE ONLINE

Potrai partecipare a numerose missioni online insieme a tre amici, creare un villaggio per incontrare altri giocatori, scrivere un blog...



COOPERATIVA. Esistono molte quest alternative che si possono affrontare da solo oppure con tre amici (utilizzando la chat vocale).



CREA LA TUA CITTÀ. Come in *Dark Chronicles*, potrai creare un villaggio e persino un diario di viaggio da condividere in Rete.



INVITA I TUOI AMICI. Il villaggio ti servirà come luogo d'incontro per riuniti con gli altri compagni d'avventura.

GIUDIZIO

» PREGI

Una trama avvincente, buon comparto tecnico e numerose opzioni online.

» DIFETTI

I combattimenti non riescono a convincere del tutto a causa di un sistema poco fluido.

Ti piacerà + di...

STAR OCEAN: THE LAST HOPE



Ti piacerà - di...

DRAGON AGE ORIGINS



82

» GRAFICA

Graziosa ma un tantino datata. Un po' blandi i personaggi.

88

» SONORO

Doppiaggio in inglese e colonna sonora di buon livello.

80

» DIVERTIMENTO

Nonostante i combattimenti, la trama appassionerà tutti i patiti del GdR.

90

» LONGEVITÀ

Una montagna di ore di gioco, sommando la trama e le quest online.

VOTO

84

Un GdR profondo e lungo con una trama avvincente, se pur non originale, e modalità online. I combattimenti sono poco fluidi.



16

Genere
AZIONE/AVVENTURASviluppatore
AVALANCHE STUDIOSProduttore
SQUARE ENIX/EIDOSUscita
DISPONIBILEPrezzo
€ 69,90Testi
ITALIANOParlato
ITALIANORisoluzione massima
720PInstallazione
4379 MBGiocatori
1Online
SOLO UPLOAD FILMATISalvataggi
IN OGNI MOMENTOSito Web
WWW.JUSTCAUSE.COM

■ *Just Cause 2* è un'avventura open world che offre azione sfrenata senza troppi fronzoli in vastissimi scenari.

Devo trovare la frequenza giusta. Manca poco!

SE NON STA SCOPPIANDO QUALCOSA, STAI GIOCANDO MALE...

Just Cause 2

Esplosivo, fracassone, spettacolare. Avalanche Studios scopre che il divertimento senza troppi pensieri è la vera, unica "Giusta Causa".

Zap, Bang, Boom. Soprattutto Boom. È un po' un videogioco futurista, *Just Cause 2*, e no, non nel senso che ci sono i laser e gli alieni. Se non avete passato le ore di arte o d'italiano a leggere PlayGen (male, che poi interroghiamo), saprete che il movimento futurista, corrente culturale di inizio 900, celebrò in tutte le sue forme "l'amor del pericolo, l'abitudine

all'energia e alla temerarietà", e che, tra i suoi ideali, c'erano la celebrazione della velocità e del dinamismo e la distruzione (ideale, certo) di biblioteche, musei e quant'altro fosse statico e noioso. Non c'erano consolle all'epoca, ma se Marinetti, Balla e compagnia fossero stati sviluppatori di videogiochi, probabilmente avrebbero creato *Just Cause 2*.

La nuova avventura dello Scorpione, al secolo l'agente speciale Rico Rodriguez, offre tutti i cliché dei titoli open world più recenti: un mondo da esplorare e radere al suolo, una trama principale da seguire attraverso una serie di missioni, e fazioni da tenere buone tramite missioni secondarie. Solo che nel titolo degli Avalanche Studios tutto è ec-

cessivo, sia nel bene che nel male: il mondo di gioco, ad esempio, è davvero, davvero vasto (per attraversarlo con un jet ci abbiamo messo circa 10 minuti), e caratterizzato da una varietà notevole. Non ricordavamo ghiacci eterni nelle isole del Sud Est Asiatico, ma eh, la parte di recensione appaltata al Di-

» AZIONE NON STOP



1 COMBATTI. La trama principale ti vedrà combattere per liberare l'arcipelago di Panay da uno spietato dittatore.



2 ALLEATI. Le tre fazioni ti assegneranno missioni di vario genere, che ti permetteranno di sbloccare le missioni principali.



3 CERCA. In giro per l'enorme mondo di gioco troverai una miriade di oggetti, gare e missioni secondarie da sbloccare.

■ L'agente Rodriguez, detto "Lo Scorpione", dovrà rovesciare un dittatore con l'aiuto di vecchi e nuovi amici. Alcuni non proprio affidabili...



■ **Le tre fazioni in gioco** finiranno inevitabilmente per pestarsi i piedi tra loro. Occhio alle missioni che accetti.



■ **Uno dei dati più significativi** per capire lo spirito del gioco è il fatto che ogni veicolo monti armi dalle munizioni infinite.



La nuova avventura di Rico Rodriguez offre tutti i cliché dei titoli open world: un mondo da esplorare, una trama strutturata in missioni, e fazioni da tenere buone tramite missioni secondarie.

partimento Scuola Educazione è finita da un bel pezzo. Le missioni secondarie, che vanno da gare di velocità alla devastazione sistematica fino alla ricerca di oggetti, rivaleggiano per numero con quelle di The Saboteur, e hanno lo scopo di fondo di permettere di sbloccare le missioni principali. Queste ultime sono in numero esiguo, e legate tra loro da una trama su cui sarebbe bello tacere, se

non fosse che, quando prova a essere serio, *Just Cause 2* fa ridere ancora di più. Certo, non è proprio un dato da vantare sulla scatola, ma il doppiaggio terrificante e i personaggi svitati finiscono per essere involontariamente irresistibili, e contribuiscono in modo decisivo al divertimento.

Divertimento che non conosce pause, e non teme la prova del buon senso,

al punto che vale la pena di tentare un esperimento. Avvia *Just Cause 2*. Recati nella base militare più vicina. Fatti largo, sparando con due fucili a canne mozzate e urlando come un gibbono, tra le truppe governative. Appendi una guardia al soffitto per i piedi con il rampino, e usala come un punching ball. Ruba un blindato e fai saltare in aria qualsiasi cosa abbia l'ardire di esistere in tua

presenza. Salta dal blindato su un elicottero aiutandoti con il Rampino Chilometrico Multiuso della Morte ©. Distruggi il blindato, che non sta bene lasciare roba in giro. Fai schiantare l'elicottero sul deposito di carburante più vicino. Fatto? Ok, goditi la dolce discesa in paracadute mentre attorno tutto è in fiamme. Se in tutto questo hai pensato cose tipo "la fisica delle armi non è real-

ARMIE E BAGAGLI

Come tutti gli agenti segreti, anche Rico può contare su una serie di assi nella manica, dal suo Paracadute Magico al Rampino Chilometrico della Morte ©.



AGGANCIAMENTO! Il Rampino permette di passare da un veicolo all'altro, scalare edifici, e potrai usarlo anche come arma d'emergenza.



NEL BLU. Oltre a difenderti da Madama Gravità, il paracadute tornerà utile per attraversare velocemente lunghe distanze.



CONSUMISMO. Lanciando un fumogeno sarai raggiunto da un solerte rappresentante del mercato nero, pronto a venderti armi e veicoli.



■ **La mappa di gioco** è vastissima e molto varia: montagne innevate, spiagge tropicali, foreste...



■ **Una delle attività più divertenti** è scoprire nuovi modi di abusare delle guardie. Gettonatissimo il mix bombole + rampino + piedi della guardia.



■ **Dalle moto ai jet passando per trattori**, elicotteri e blindati. I veicoli da guidare sono diverse decine.



■ **Provando a lanciarsi dalla cima di un edificio**, il gioco fatterà a "valutare" l'altezza, e andrà letteralmente nel pallone...



■ **I controlli, complicati e spesso irrazionali**, sono uno dei peggiori difetti del gioco. Niente cui non ci si possa abituare dopo un po' di ore, comunque.



■ **Una volta agganciato a un veicolo** (qualsiasi veicolo, inclusi elicotteri e jet) potrai compiere una gran varietà di azioni, tutte al limite del suicida.



» stica", "eh, ma questo è impossibile" o "ma quanto diavolo è lungo quel rampino", allora torna a sederti in un cespuglio a camperare in *Modern Warfare 2*. Se non riesci a smettere più di ridere per la smodata tamarraggine del tutto, allora benvenuto in *Just Cause 2*.

Tecnicamente, il titolo si presenta molto migliore

I paesaggi sono tra i più belli di questa generazione, ma il gioco perde punti fermandosi a osservare i singoli dettagli.

di quanto ci saremmo aspettati, visti i precedenti. I paesaggi sono tra i più belli di questa generazione, anche se, dato che il gioco punta tutto sull'effetto cartolina, il gioco perde punti quando si vanno a osservare i sin-

goli edifici o le animazioni dei personaggi. Il vero problema del gioco, in ogni caso, è la mancanza di spessore a lungo termine. La regola aurea nei titoli del genere dovrebbe essere quella del pane e Nutella. Se hai solo un

cucchiaino di Nutella, non tagliarti una fetta di pane di un metro per due, o finirai per trovarti tra le mani qualcosa di immangiabile. Allo stesso modo, quando non ci sono tante idee forti, non ha senso spalmarle su un mondo di gioco tanto vasto, o il colorato fuoco d'artificio che ne uscirà fuori rischierà di spegnersi nel giro di una settimana. ●



■ **Tra le armi utilizzabili spiccano i mitra gatling**, che ti renderanno un vero esercito ambulante.



■ **Ottenere il platino non sarà affatto facile**. Considera solo che dovrai scovare il proverbiale ago nel pagliaio decine e decine di volte...

» BREVE CORSO DI RAMPINO CREATIVO

Oltre che per l'ovvio scopo di trasportare in giro il suo proprietario, il rampino potrà essere usato per scopi poco ortodossi...



OH, ISSA! Colpisci una guardia, e potrai tirarla giù da un parapetto o sbilanciarla. Spesso ti salverà la vita in battaglia.



E UNO, E DUE.. Tenendo premuto R1 potrai unire due oggetti con il rampino. Utile per ancorare a terra un elicottero troppo invadente.



TIRAMOLLA. Se non ci sono veicoli in giro, datti lo slancio con il rampino, e apri il parachute. Potrai planare per chilometri.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ L'azione svagata e caciaronica, la notevole longevità, gli splendidi paesaggi.

» DIFETTI

↓ Spessore non eccezionale, doppiaggio urfido, alcuni difetti tecnici.

Ti piacerà + di...

SAINTS ROW 2



Ti piacerà = di...

THE SABOTEUR



85

» GRAFICA

Splendidi da lontano, i paesaggi si rivelano spogli da vicino.

81

» SONORO

Doppiaggio involontariamente divertente. Musiche da film di Tarantino.

90

» DIVERTIMENTO

Spassoso e fracassone. Se lo prendi per quello che è ti piacerà.

93

» LONGEVITÀ

Le missioni secondarie sono tante, ma avrai la pazienza necessaria?

VOTO

83

Svagato e divertente, ma di scarso spessore. Buono tra un capolavoro e l'altro, ma non ti resterà molto quando scorreranno i titoli di coda.

Pagina mancante (pubblicità)



16

Genere
AZIONE
Sviluppatore
AQUIRE
Produttore
RISING STAR
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,95
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE/GIAPPONESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRESTABILITI
Sito Web
[HTTP://WOT3.COM/HOME.HTML](http://wot3.com/home.html)

■ A seconda di quanto sarai "onorabile", le reazioni dei personaggi che incontrerai muteranno.



PRENDI LA TUA **KATANA** E SCEGLI IL TUO DESTINO

Way of the Samurai 3

Aquire e Rising Star lanciano il terzo capitolo di questa amata/odiata saga open world ambientata nel Giappone Medievale...

Da quando è uscito il primo *Way of the Samurai*, tutti gli appassionati di storia medievale giapponese si sono divisi in due grandi fazioni: quelli che amano la saga e quelli che la odiano. Ambientato nel Giappone dell'epoca Sengoku (tra il XV e il XVII secolo), *WotS3* ti mette nei panni di un samurai che, dopo aver perso

la guerra e il proprio padrone, diventa un ronin (ossia un samurai disonorato). Giunto nella terra di Gishu Amana, potrai schierarti con il Clan Fujimori o affiancare una delle altre due fazioni avverse, i banditi di Ouka o la popolazione del villaggio di Koshu.

Tecnicamente parlando, *Way of the Samurai 3* è un open world: potrai vagare

liberamente per tutti gli scenari del gioco e prendere qualunque decisione riguardo azioni dirette o indirette senza dover fare i conti con esigenze narrative di sorta. Se desideri recarti dal capo del Clan Fujimori e decapitarlo per prenderne il posto, potrai provarci anche nei primi cinque minuti di gioco. Naturalmente, sebbene la libertà di azione sia notevole,

questo non vuol dire che non esista una coerenza narrativa sufficiente da costringerti a ponderare le tue decisioni in base all'esperienza e all'abilità accumulata. Quando eliminerai un personaggio importante, questo non verrà rimpiazzato da nessuno e, di fatto, spesso ne prenderai il posto. Un altro punto di forza di *Way of the Samurai* è il rapporto tra le



■ Crea il tuo samurai, personalizzalo come vuoi tu e lascialo scorrazzare in giro per il Giappone feudale. La scelta tra bene e male è nelle tue mani.

» L'ONORE E IL DISONORE NEL CUORE DI UN SAMURAI



1 PROTEGGI GLI INDIFESI. Ogni volta che ti capiterà una missione nella quale potrai fare gli interessi del popolo, accettala, a prescindere dalla ricompensa.



2 NON ATTACCARE SENZA MOTIVO. Un vero samurai non usa mai la propria katana se non difendere se stesso o gli innocenti.



3 RISPETTA IL TUO NEMICO. Vincere un nemico non è la vera vittoria. Non insultare i tuoi nemici: mostra loro la tua forza interiore, oltre a quella esteriore.



■ **Potrai scegliere da che parte schierarti**, senza alcuna costrizione da parte della trama di gioco.



■ **Anche se WotS3 è un open world**, non mancheranno momenti nei quali la storia prenderà il sopravvento.



■ **Chi ama il Giappone feudale** rimarrà estasiato dall'atmosfera del gioco.



azioni che compi, l'onore che ne deriva e la reazione dei personaggi del gioco: se proteggerai gli indifesi e agirai in maniera retta, senza macchiarti di crimini, la gente ti rispetterà... ma se sarai violento e compirai abusi sui deboli, finirai per essere trattato con disprezzo da tutti.

Purtroppo, se è vero che il gioco offre più libertà di molti titoli dello stesso genere, è altrettanto vero che



■ **Parteggiare per una fazione o per l'altra** può voler dire eseguire ordini che non sempre piacciono.

Se proteggerai gli indifesi, la gente ti rispetterà... ma se sarai violento sui deboli, sarai trattato con disprezzo da tutti.

tanta libertà è circoscritta in un "mondo" molto, molto piccolo. Ci sono una decina di ambienti in tutto, collegati tra loro da "teletrasporti" che ti toglieranno anche il gusto di viaggiare e ammirare un Paese del Sol Levante virtuale. Il sistema di combattimento è veloce e tutto si decide in

poche mosse: peccato che il risultato di un attacco dipenda più dai valori numerici del personaggio che non dalla tua abilità e, quindi, rigiocando da capo *Way of the Samurai 3*, ti sentirai frustrato per il fatto che tutta la tua esperienza personale non sarà sfruttata dal personaggio. Come se



■ **La personalizzazione del protagonista** può anche risultare in qualcosa di poco... tradizionale.

non bastasse, la telecamera spesso si sposterà in maniera decisamente inopportuna in presenza di ostacoli, fogliame e altri elementi dello scenario: data la velocità dei combattimenti, questo si risolverà quasi sempre nella tua morte. Tecnicamente il gioco è veramente pessimo, con una grafica degna a stento di un gioco PS2. Con quello che c'è in giro su PS3 di questi tempi, *WOTS3* ha poche chance... ●

» ARMI E ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

Il suo ronin sfergerà attacchi e parerà colpi in base ai comandi che darai tu... oppure no? Sveliamo l'arcano.



VALORI. Ogni arma ha dei valori di attacco, difesa e abilità (tra gli altri). Quando decidi quale arma usare, dovrai tenerne conto.



ATTACCO E DIFESA. Le statistiche dell'arma e la tua abilità nell'utilizzarla saranno gli unici valori importanti.



HAJIME! Saper attaccare al momento giusto dipende dalla tua abilità: allenati passando e togliendo la cera...

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Ambientazione e atmosfera interessanti. Sistema di "reputazione" ben realizzato.

» DIFETTI

↓ "Piccolo" rispetto ai suoi simili, pessima telecamera e, tecnicamente inferiore.

Ti piacerà di...

DW STRIKEFORCE



Ti piacerà di...

THE SABOTEUR



60

» GRAFICA

Datata e semplicemente terribile. Ci sono cose migliori su PS2 e PSP.

72

» SONORO

Il minimo sindacale. Apprezzabile la presenza del doppiaggio giapponese.

81

» DIVERTIMENTO

I combattimenti sono carichi di tensione. La telecamera rovina tutto.

73

» LONGEVITÀ

Durata discreta, ma difficilmente ti verrà voglia di rigiocarlo...

VOTO

71

Ti piace il Giappone feudale? Perché deve piacerti molto per farti apprezzare *WotS3*. Si sente la mancanza di *Yakuza: Kenzan...*



12

Genere
QUIZ
Sviluppatore
CURVE STUDIOS
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 29,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Installazione
NO
Giocatori
1-6
Ad Hoc
SOLO CONDIVISIONE
Online
1-4
Salvataggi
A FINE LIVELLO
Sito Web
WWW.BUZZTHEGAME.COM



LA SFIDA DEFINITIVA ALLA TUA CULTURA

Buzz! Un Mondo di Quiz

» UNO, DUE, TRE... PREMETE I PULSANTI

Anche se puoi giocarlo da solo, Buzz! offre il meglio di sé in multiplayer.



1 RISPONDI. Potrai affrontare, da solo o in compagnia (sei giocatori con una PSP, quattro in multiplayer), ben 4.500 nuove domande.



2 VARIETÀ. Le domande riguardano ogni argomento e la maggior parte sono affiancate da filmati o spezzoni di brani musicali.

Divertiti e dai prova della tua sconfinata cultura grazie al nuovo Buzz!, ora con una nuova modalità multiplayer.

Se ti piace giocare in compagnia dei tuoi amici con PSP, sicuramente la serie Buzz! è una delle scelte migliori. L'ultima edizione della longeva serie di quiz Sony, chiamata Buzz!: Un Mondo di Quiz, offre 4.500 nuove domande (molte delle quali affiancate da video o frammenti musicali) che potrai affrontare da solo o in compagnia. Proprio nel multiplayer il gioco dà il meglio di sé, con la possibilità di giocare in sei, di condividere il gioco con un altro utente, di gareggiare in quattro online e di scaricare altre domande o sfide da Internet...

Insomma, infinite ore di gioco e allegria in compagnia.

Il gioco vero e proprio non è molto diverso dalle passate edizioni, con un comparto grafico gradevole e un doppiag-

gio generalmente buono. Riassumendo, si tratta di un titolo che, senza stravolgere la struttura della serie, offre più opzioni che mai e una miriade di modalità da usare in compagnia di amici. **o**



■ Il doppiaggio è generalmente ben realizzato e Buzz, il simpatico presentatore, non mancherà di fare "simpatiche" battute.



■ Le domande non finiranno tanto presto, dato che potrai usare quelle scaricabili o quelle degli altri utenti.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Giocare con gli amici è molto divertente e le possibilità multiplayer sono numerose.

» DIFETTI

↓ Giocando spesso da soli si accusa inevitabilmente una certa monotonia.

83

» GRAFICA

Anche se il genere non lo richiede, la grafica è molto gradevole.

85

» SONORO

Doppiaggio ben realizzato, peccato che alcune canzoni non siano originali.

90

» DIVERTIMENTO

In solitario è divertente, ma con gli amici è uno spasso.

91

» LONGEVITÀ

4.500 domande, e ci sono anche quelle da scaricare.

VOTO

89

Se ti piace giocare in compagnia e dimostrare che sei un pozzo di scienza, Buzz!: Un Mondo di Quiz è il gioco che cerchi.



Genere:
PUZZLE

Sviluppatore:
SCE JAPAN

Produttore:
SONY

Uscita:
DISPONIBILE

Prezzo:
€ 19,90

Testi:
ITALIANO

Parlato:
ITALIANO

Installazione:
NO

Giocatori:
1

Ad Hoc:
NO

Online:
NO

Salvataggi:
A FINE LIVELLO

Sito Web:
[HTTP://IT.PLAYSTATION.COM](http://it.playstation.com)



■ Questo puzzle game ti permette di giocare con il tempo, facendo in modo che le azioni presenti possano aiutarti nelle tue azioni future.

INTRAPPOLATI NEL TEMPO

EchoShift

Sony porta su PSP un puzzle game geniale e diabolico, che richiederà una perfetta coordinazione e tanto spirito d'osservazione per vincere.

I creatori di *Echochrome* tornano su PSP con un altro puzzle game che mantiene la linea estetica minimalista del suo predecessore, ma cambia il punto focale dalla prospettiva al tempo. Nel gioco controllerai un manichino che ha un tempo limitato per raggiungere l'uscita del livello, al termine del quale le azioni del primo manichino

si "riavvolgeranno" e si ripeteranno, mentre tu controllerai un secondo manichino.

La chiave del successo starà nello sfruttare le azioni ripetute dei precedenti manichini per guadagnare l'uscita, attivando un interruttore che apra una porta per il successivo manichino, per esempio (ne avrai un

massimo di nove). Dovrai superare così 56 livelli disposti lungo una struttura ad albero, che ti permetterà di scegliere ogni nuova sfida tra tre o quattro possibilità (evitando anche la frustrazione di rimanere bloccati su un livello). I patiti del genere non dovrebbero perdere un simile titolo, per di più a un simile prezzo. ●



■ I manichini del presente e del passato si aiutano: avendo aperto una porta nel passato, potrai passarla nel presente.

» UN'AMPIA GAMMA DI OSTACOLI

Per poter vincere, devi capire quale genere di azioni devi fare per permetterti di passare con i manichini futuri. Come se questo non bastasse, ogni livello può essere superato in tre maniere differenti e aggiungere nuovi ostacoli.



1

PENSA. Se il tuo manichino attuale non può superare un ostacolo, cosa avrebbe dovuto fare il precedente per risolvere la situazione?



2

SEMPRE PIÙ DIFFICILE. Le cose si complicano poco alla volta: giocando nell'oscurità, dovrai avere una buona memoria, per vincere.

■ Controllerai manichini che interagiranno in differenti momenti del tempo.

GIUDIZIO

» PREGI

↑ Molti livelli e uno stile di gioco tutto suo. Impegnativo e stimolante.

» DIFETTI

↓ Controlli imprecisi durante l'interazione con alcuni elementi. Pochi livelli.

80

» GRAFICA

Ha uno stile minimalista, ma molto elegante.

75

» SONORO

Effetti e musiche semplici, che non stupiscono ma non annoiano.

83

» DIVERTIMENTO

Offre sfide di difficoltà e complessità crescente.

81

» LONGEVITÀ

Generosa offerta di modalità e livelli, ma senza esagerare.

VOTO

81

Una sfida per i tuoi neuroni, divertente e originale, che ti terrà incollato con le sue "meccaniche temporali"... E a un prezzo eccellente!

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Gadget

PlayGen presenta una selezione dei migliori gadget, fumetti, modellini e ciarpame vario in commercio. Perché non si vive di soli videogiochi.

» LEGGERA COME UNA FARFALLA

Lo splendido GdR per PS2 Odin Sphere è senza ombra di dubbio uno dei giochi artisticamente più belli di sempre. Il delicatissimo design di personaggi e scenari, particolarmente adatto alla poetica trama fantasy del gioco, si adatta più che bene anche alla creazione di modellini, come testimonia l'ultima nata nella serie di statuette in PVC dedicata ai protagonisti. La fatina Mercedes è ritratta in una posa elegantissima, mentre fluttua a pelo d'acqua armata di balestra.

Per ulteriori informazioni
visita il sito: www.play-asia.com
Prezzo: circa € 55,00



» "TENERO" BIG DADDY

Una riproduzione, lunga circa 15cm, delle bambole create dalle Little Sisters in BioShock 2, perfetta in ogni particolare. Inquietante e tenero allo stesso tempo, il pupazzetto del Big Daddy è completamente snodato e può essere facilmente posato per sistemarlo sullo scaffale o su un supporto. I materiali e il livello di dettaglio sono veramente ottimi, al punto che il filo di metallo sulla testa della bambola può essere modellato a piacimento.

Per ulteriori informazioni
visita il sito: www.amazon.com
Prezzo: circa € 20,00



» ESPER DA SALOTTO

Il doppio Esper Shiva è sicuramente una delle creature dal design più interessante tra quelle presenti nel gioco, e questa deliziosa action figure in PVC ne rende l'aspetto con grande fedeltà. Non solo le due "sorelle" Styria e Nix, alte circa 38cm ciascuna, sono riprodotte con dovizia di particolari, ma possono essere incastrate fra loro per riprodurre l'aspetto dell'Esper in Gestalt Mode in una motocicletta lunga oltre 50cm.

Per ulteriori informazioni
visita il sito: www.play-asia.com
Prezzo: circa € 163,00

SPECIAL EDITION

BIOSHOCK 2

Una special veramente di lusso quella dedicata al sequel dello spettacolare sparattutto di 2K Marin. In una magnifica scatola di cartone rigido nero, decorata con uno scintillante (e inquietante) motivo a farfalla, sono infatti contenuti, oltre al gioco, una serie di gadget a dir poco golosi: l'immane colonna sonora del gioco (su CD), la colonna sonora del primo BioShock su vinile, un corposo artbook da oltre 140 pagine con copertina rigida e tre poster che nascondono una sorpresa: illuminati con una luce ultravioletta, rivelano messaggi nascosti.



One Piece New Edition – 26

La ristampa delle mitiche avventure di Rufy e della sua ciurma è arrivata al ventiseiesimo, corposissimo volume. L'equipaggio della Going Merry è arrivato ai cancelli del Mondo delle Nuove, dove si rifiutano di pagare il pedaggio a una strana vecchietta. Ma questa non si rivelerà una buona idea...



Dante's Inferno – 1

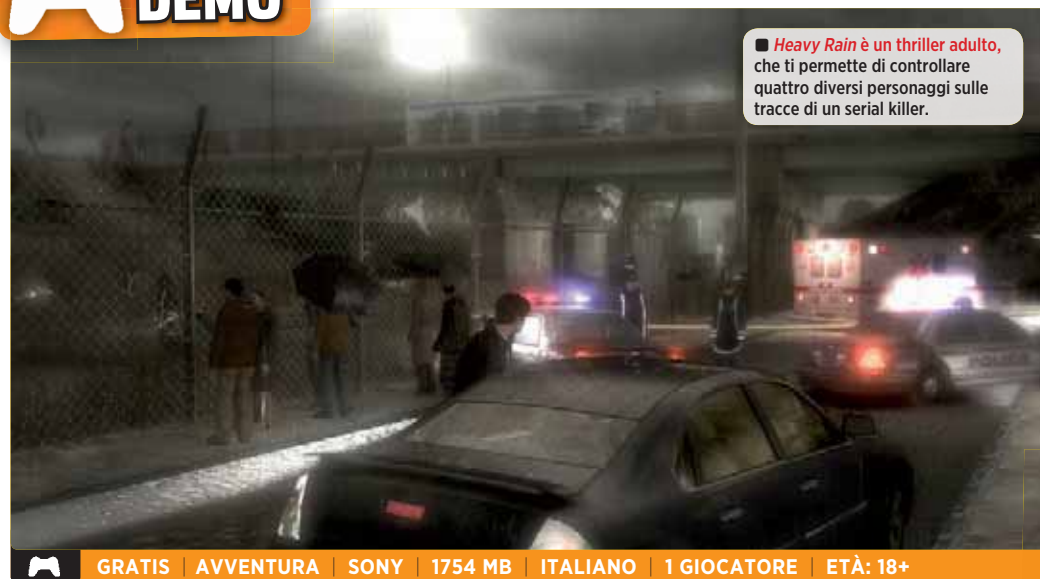
Il fumetto dedicato al titolo Electronic Arts, disegnato da Diego Latorre su testi di Christos Gage, arriva in edizione italiana grazie a Panini Comics. Si tratta di una miniserie in sei episodi, già uscita negli Stati Uniti a dicembre, che ripercorre con fedeltà la trama del videogioco. Molto belli i disegni di Latorre.





DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

 **DEMO**


Heavy Rain

Hheavy Rain è un'avventura atipica. Si concentra sull'atmosfera e sulla trama, affidandosi al massiccio uso di QTE e conservando sempre una forte impronta cinematografica. Emozionante e poco interattiva, è una di quelle opere che si odiano o si amano alla follia. Mai demo fu più propizia, dunque,

perché dai due minicapitoli inclusi emerge l'intima essenza del gioco: nel ruolo di un detective privato interrogherai una prostituta e verrai coinvolto in una violenta rissa, testando con mano il sistema di controllo e la gestione dei dialoghi, mentre nella seconda parte sfrutterai i moderni gadget dell'FBI per

ispezionare la scena di un crimine. Potrai apprezzare la straordinaria qualità della grafica e del doppiaggio italiano, utilizzerai i sensori di movimento del DualShock 3 e raccoglierai le prime informazioni sull'efferato "killer degli origami". Terminata la prova, te la sentirai di proseguire le indagini? ●



 **GRATIS** | **SPARATUTTO** | **SONY** | **ITA.** | **1 GIOC.** | **16+**

Uncharted 2 Il Covo dei Ladri



Se non hai ancora ceduto al suo fascino, puoi finalmente "assaporare" uno dei migliori titoli del 2009. Affronta il quinto capitolo della Storia principale, giocabile soltanto in singolo, e fatti un'idea sulle dinamiche degli scontri a fuoco, sul sistema di copertura e sul superbo comparto tecnico. ●

 **GRATIS** | **SPORT** | **SEGA** | **ITALIANO** | **1-4 GIOC.** | **3+**

Vancouver 2010



Febbraio è stato il mese delle Olimpiadi invernali, organizzate in Canada, e Sega ne ha approfittato alla grande! La demo propone due diversi eventi, il Super Gigante maschile e la "Zona di atterraggio", che fanno sfoggio di una buona grafica e di un sistema di controllo accessibile. ●

 **GRATIS** | **SPARATUTTO** | **SEGA** | **ITA.** | **1 GIOC.** | **18+**

Aliens vs Predator



Prendi parte al conflitto tra marine, Predator e Xenomorfi, sfruttando le caratteristiche di ogni singola specie. In questa demo giocherai una Partita Mortale, ovvero un classico deathmatch, e combatterai in un dedalo di corridoi metallici. La ricerca degli incontri potrebbe darti alcuni problemi. ●

	Genere	Mb. su disco fisso
Aliens Vs Predator	Sparatutto	1038



Army of Two II 40° giorno	Azione	1473
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Dante's Inferno	Azione	1011
Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
FIFA 10	Sport	784
Fight Night Round 4 (nuova)	Box	791
Gran Turismo 5	Guida	239
Heavy Rain	Avventura	--
IL-2 Sturmovik	Azione	1240
Katamari Forever	Abilità	535
Killzone 2	Sparatutto	1207
LEGO Indiana Jones 2	Azione	589
Lost Planet 2	Azione	492
Matt Hazard Blood Bath & Beyond	Azione	527



Mirror's Edge	Azione/Avventura	917
Mini Ninjas	Azione/Avventura	1069
MotorStorm Pacific Rift 2.0	Guida	606
MX Vs ATV Reflex	Guida	913
NBA Live 10	Sport	799
Need for Speed SHIFT	Guida	854
Ninja Gaiden Sigma 2	Azione/Avventura	692
Polar Panic	Puzzle/Abilità	88



Pro Evolution Soccer 2010	Sport	1027
Race Driver GRID	Guida	962
Ratchet & Clank: A spasso nel tempo	Azione	2500
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
Trine	Azione/Avventura	290
UFC 2009 Undisputed	Picchiaduro	561
Uncharted 2	Azione/Avventura	3061
Vancouver 2010	Sport	675
WWE Smackdown Vs Raw 2009	Picchiaduro	976

AGGIORNAMENTI

» ESPANSIONE

PRIMI DLC A PAGAMENTO PER UNCHARTED 2



Dopo la mappa gratuita messa a disposizione nel novembre scorso, Naughty Dog ha confezionato tre nuove espansioni, questa volta a pagamento. A gennaio è stato il turno del pack *Eroi*, con sette personaggi per il multiplayer ripresi da *Resistance*, *Killzone 2* e *inFamous*, mentre da febbraio è possibile acquistare due ulteriori mappe e nuove skin. L'ultimo DLC, previsto per aprile, includerà scenari, costumi e un'inedita missione coop. ●

» NOTIZIA

IL PSN INVADE L'UNIVERSO DEI CELLULARI

Dopo la conferenza di Kaz Hirai all'ultimo CES di Las Vegas, arrivano nuove conferme sul futuro multiplatform del PSN. Il presidente di Sony Corporation, Howard Stringer, è infatti intervenuto al Mobile Phone World Congress di Barcellona, annunciando che i servizi del network verranno estesi anche ai cellulari Sony Ericsson. ●

» GIOCO SCARICABILE

FRET NICE, LA NUOVA FRONTIERA DEI GIOCHI MUSICALI



È stato pubblicato sullo Store americano l'intrigante *Fret Nice*, un "platform musicale" in due dimensioni giocabile con le chitarre di *Guitar Hero* o *Rock Band*. Secondo Pieces Interactive, sviluppatore del titolo, l'uscita in Europa dovrebbe essere imminente. ●

» AGGIORNAMENTO

TEKKEN 6 "AGGIUSTATO" E ARRICCHITO

Oltre ad aver risolto il grosso dei problemi che affliggevano i combattimenti in Rete, Namco Bandai ha messo a disposizione degli utenti, in una patch gratuita, una modalità cooperativa online per la modalità Campagna Scenario, che semplifica l'ottenimento dei Trofei. ●

» GIOCO SCARICABILE

REZ HD, LA TECNO-PSICHEDELIA SBARCA SUL PSN?

Sparatutto su binari del 2001 di Sega, *Rez* è divenuto un vero e proprio titolo di culto per la sua coloratissima grafica cibernetica e per le splendide musiche elettroniche. Negli ultimi tempi si parla di una possibile conversione su PS3, in alta definizione e con audio decompresso. Non resta che incrociare le dita... ●

» HOME

HOME SI RINNOVA TRA BIRRE, ASSASSINI E BIG DADDY

Home continua a crescere e anche questo mese propone spazi virtuali nuovi di pacca. Al costo di 5 euro, ad esempio, potrai scaricare un tipico pub londinese, ricco di extra e minigiochi come le freccette. Se vuoi rinnovare il look del tuo avatar, inoltre, sono in vendita costumi ispirati a *Bioshock 2* e *Assassin's Creed 2*. ●

» AGGIORNAMENTO

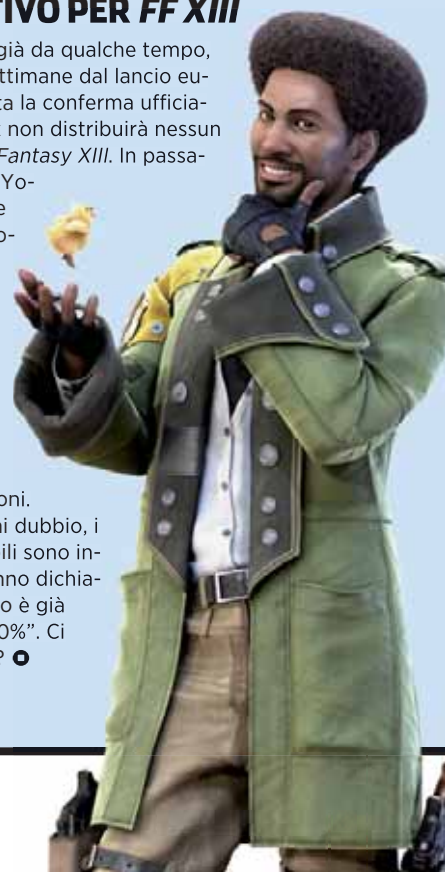
BAYONETTA, RISOLTO IL PROBLEMA DEI CARICAMENTI

Sommersa dalle richieste dei fan, Sega si è data da fare e ha messo a disposizione una patch che consente di installare *Bayonetta* su hard-disk. Avrai bisogno di circa 5 GB di spazio, ma vedrai ridotti considerevolmente i tediosi tempi di caricamento che minavano l'esperienza di gioco. Adesso non hai più scuse, devi farlo tuo a tutti i costi... ●

» NOTIZIA

NESSUN CONTENUTO AGGIUNTIVO PER FF XIII

Se ne parlava già da qualche tempo, ma a poche settimane dal lancio europeo è arrivata la conferma ufficiale: Square Enix non distribuirà nessun DLC per *Final Fantasy XIII*. In passato, il producer Yoshinori Kitase e il director Tetsuya Nomura avevano accennato ad alcuni tagli nella versione finale del gioco, tagli che secondo molti preludevano a future espansioni. Per fugare ogni dubbio, i due responsabili sono intervenuti e hanno dichiarato che il titolo è già "perfetto al 100%". Ci sarà da fidarsi? ●





CONTENUTO AGGIUNTIVO



PS3 | NUOVA AREA E MODALITÀ | 2K GAMES | € 7,99

Borderlands

UNA SECONDA GITA SUL PIANETA PANDORA

Dopo la prima espansione a pagamento, intitolata L'isola degli zombie del Dottor Ned, 2K Games ha deciso di riprovarci. L'*Underdome di Mad Moxxi* contiene tre mappe per una modalità "Orda", che ti catapulterà nell'arena di una stramba cow-girl e ti permetterà di affrontare in cooperativa ondate di nemici sempre più letali. Non ha una trama particolarmente articolata, ma è ricca di nuove situazioni di combattimento e ti costringerà a muoverti in assenza di gravità o a combattere privo di scudi. Avrai inoltre accesso a un deposito dove stivare le armi raccolte, mentre completando i tornei otterrai due punti abilità aggiuntivi. Non è all'altezza del primo DLC, ma piacerà ai fan dell'azione più esplosiva. ●



MINI

I Mini, piccoli giochi scaricabili per PSP (ma giocabili anche su PS3), continuano a invadere il PlayStation Store. Questi sono i nostri preferiti.

PS3 E PSP | SPORT | SONY | € 4,99



This is Football Management

Sullo Store cominciano a far capolino anche i manageriali calcistici. Nel ruolo di presidente-allenatore dovrai curare gli aspetti tattici ed economici di un club, anche se le opzioni non sono moltissime. Per di più, l'aspetto grafico è scarno e non sono state acquistate le licenze per i nomi dei calciatori e delle squadre. ●

PS3 E PSP | ROMPICAPO | CANDYSTAND | € 2,99



Vector TD

I "tower defense" sembrano trovarsi a proprio agio nell'universo dei Mini. Sfruttando il successo dei suoi predecessori arriva sul PSN anche *Vector TD*, sviluppato originariamente per iPhone. Il gioco sorprende per la coloratissima veste grafica, per la funzionale interfaccia e per la straordinaria varietà di torrette. ●

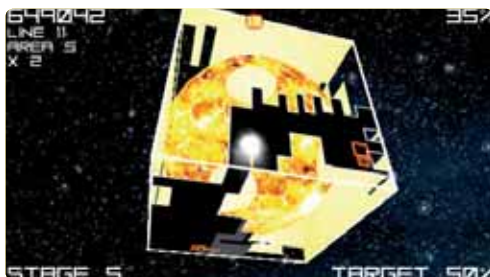
PS3 E PSP | ROMPICAPO | BEATSHAPERS | € 3,99



Deflector

Acquista specchi e prismi con il ridotto budget a tua disposizione, poi orientali per riflettere un raggio laser dal cannone fino all'obiettivo. Avrai bisogno di tutta la tua abilità, perché lo schermo è disseminato di bombe e barili esplosivi. La grafica è davvero spartana, ma le meccaniche ti appassioneranno. ●

PS3 E PSP | ABILITÀ | LAUGHING JACKAL | € 2,99



Cubixx

Taglia via con un saldatore le pareti di un cubo spaziale, liberando il nucleo di energia contenuto al suo interno ed evitando le schiere di nemici che infestano la galassia. È dichiaratamente ispirato a vecchi classici come *Qix* o *Gals Panic*, ma ne rivisita le meccaniche introducendo la terza dimensione. ●

PS3 E PSP | ABILITÀ | GAMESHASTRA | € 2,99



Tiger Trouble

Hai mai giocato a "filetto" con le pedine della dama? *Tiger Trouble* ne riprende l'idea di fondo, ma ti permette di controllare tre tigri o venti montoni. A seconda della tua "fazione" dovrai divorare o trarti in salvo, sempre spostandoti sulle linee nere, eseguendo mosse diverse a seconda dell'animale scelto. ●

PS3 E PSP | STRATEGIA | FLUFFYLOGIC | € 7,99



Savage Moon The Hera Campaign

Se la tua brama di strategia e torrette armate non si esaurisce mai, *Savage Moon* è il titolo che fa per te. Come negli altri esponenti del genere dovrai acquistare o potenziare diversi tipi di postazioni, ma dal punto di vista grafico non teme confronti e può contare su complesse mappe speciali. ●

LE MIGLIORI ESPANSIONI

	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Assassin's Creed 2	La Battaglia di Forlì	Aggiunge la sequenza 12 dell'Animus	€ 3,99
	Il falò delle vanità e luoghi segreti	Aggiunge la sequenza 13 dell'Animus e tre cripte.	€ 6,99
Batman Arkham Asylum	Mappe sfida	Aggiunge nuove sfide con il Joker	Gratis
Borderlands	L'isola degli zombie	Un nuovo scenario "horror" ricco di missioni	€ 7,99
	Underdome di Mad Moxxi	Tre mappe, una nuova modalità coop e un deposito.	€ 7,99
Brütal Legend	Pacchetto Mappe 2	Quattro mappe multiplayer di "Hammer of Infinite Fate"	€ 4,99
Burnout Paradise	Burnout Paradise Toys	Una singola auto giocattolo	€ 1,99
	Big Surf Island	Sfide inedite e un nuovo scenario	€ 12,99
	Cops and Robbers	Una nuova modalità di gioco e nuovi veicoli	€ 9,99
Buzz! Quiz TV	7 pack tematici	500 domande tematiche per pack	€ 4,99
Crash Commando	3 pack con 2 personaggi	Aggiunge nuovi personaggi	€ 1,49
	Contenuto mappe Furto	2 nuove mappe per il multiplayer	€ 2,99
	Combo pack	6 personaggi e due nuove mappe	€ 4,99
Dragon Ball Raging Blast	3 pack personaggi	Aggiungono nuovi guerrieri	Gratis
Eye Pet	10 pack Sorpresa	Nuove possibilità per personalizzare il tuo Pet	Gratis
	5 styling pack	Aggiunge nuovi costumi	€ 2,99
F.E.A.R. 2	Pacchetto Mappe Toy Soldiers	Tre nuove mappe per il multiplayer	Gratis
	Armored Front	Due nuove mappe per il multiplayer	€ 4,99
FIFA 10	Live Season 2.0 (tutti i campionati)	Aggiornamento settimanale per la stagione in corso	€ 9,99
Fight Night Round 4	Champions Pack	Aggiunge nuovi pugili	€ 4,99
	Champions Pack II	3 nuovi pugili, due modalità di gioco	€ 9,99
Guitar Hero World Tour	44 Track Pack tematici	Tre canzoni per pack	€ 5,49
	124 brani singoli	Brano singolo	€ 1,99
	2 Album	Disco completo	€ 17,99
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	€ 5,99
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	€ 12,99
LittleBigPlanet	Due pack di Metal Gear Solid	1 con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a MGS4	€ 5,99
	Due minipacchetti mitologici	Costumi e adesivi egizi e vichinghi	€ 2,99
	Pack Creatore	Nuovi oggetti per la modalità Crea e sessioni del tutorial	Gratis
	Kit di Livelli Mostri	Adesivi, un brano musicale e un nuovo livello	€ 3,99
	Kit Mostri	Quattro costumi mostruosi	€ 2,99
	Nuovo costume	Aggiunge il costume della Statua della Sacclibertà	Gratis
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	€ 5,99
	Pirati dei Caraibi - Kit Livello	Adesivi, oggetti e nuovi livelli ispirati a Jack Sparrow & co.	€ 5,99
	Pirati dei Caraibi - Costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	€ 5,99
	Due Kit di Adesivi	Adesivi originali di Jon Burgerman o Verabee	€ 1,99
Midnight Club L.A.	Assassin's Creed 2 Costume	Il costume di Ezio, protagonista di Assassin's Creed 2	€ 1,99
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a Ghostbusters	€ 5,99
	Killzone - Kit di costumi	Costumi ispirati a Killzone 2	€ 2,99
	Mappe di espansione South Central	Quattro nuovi quartieri su cui gareggiare	Gratis
	Pacchetti Veicoli South Central 1 & 2	Aggiunge nuovi veicoli	€ 2,99
MotorStorm Pacific Rift	South Central Premium	Arene, veicoli, gare, prove, missioni e vinili	€ 9,99
	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
	Pack Expansion: Speed	3 piste, 3 varianti, 3 veicoli e un minifestival	€ 5,99
Naruto Ninja Storm	Pack Expansion: Adrenaline	Piste, varianti, veicoli, livree e personaggi bonus	€ 5,99
	Storm pack da 1 a 10	Nuovi personaggi, missioni e sfide	Gratis
NBA Live 10	Pacchetto calzature vacanze	Aggiunge 23 nuovi modelli	Gratis
NFS Shift	Pack Team Racing	Aggiunge una nuova modalità 6 vs 6 e 5 vetture	Gratis
Ninja Gaiden Sigma 2	Pack Costumi	Nuovi costumi per 4 personaggi	€ 3,99
Operation Flashpoint DR Pain	Skirmish Pack	4 mappe per il multiplayer, 4 nuove missioni a squadre	€ 3,99
	Divertimento con gli esplosivi	Casse e bombole esplosive extra	Gratis
	17 pack di personaggi	Ogni pack include una persona da fiandare	€ 0,99
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	€ 3,99
	Pack Pioggia di colpi	Aggiunge una nuova modalità di gioco	€ 1,99
Resident Evil 5	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	€ 2,99
	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	€ 4,99
	Set costume 1	Due nuovi costumi, per Sheva e Chris	€ 1,99
Resistance 2	Incubo senza uscita	Un nuovo capitolo della Storia e due personaggi per Mercenari	€ 4,99
	6 Skin multigiocatore	6 nuovi personaggi per il multiplayer	Gratis
Rock Band	21 album	Un disco completo	€ 7,99
	67 track pack tematici	Tre brani per pack	€ 3,99
	1014 temi	Una canzone	€ 1,49
Saints Row 2	Smaschera Ultor	Aggiunge nuove missioni e nuovi obiettivi in coop	€ 7,99
	Guerra Aziendale	Velivoli, auto, moto e nuove mappe	€ 5,99
Street Fighter IV	Cinque pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	€ 3,99
	Pacchetto completo	Costumi alternativi per i 25 personaggi	€ 12,99



TROFEI

È aperta la stagione di caccia al platino!

MAG

Non è un Platino regalato, quello di MAG, perché sarai costretto a raggiungere il livello 60 con tre diversi personaggi, distruggere ogni genere di veicoli, effettuare varie tipologie di uccisione e ottenere medaglie su medaglie. Niente di impossibile, ma ti servirà parecchio tempo e talvolta dovrai disinteressarti della battaglia per concentrarti solo sul trofeo che desideri sbloccare.



Heavy Rain

Dei 57 trofei totali, 52 sono segreti. Per sbloccare la maggior parte di essi ti basterà completare l'avventura ed eseguire particolari azioni, rigiocando poi alcuni capitoli e risolvendo i bivi in maniera differente: salvare o meno un personaggio, fuggire o essere catturato e così via. Un Platino abbordabile, dunque, anche se dovrai ottenere tutti i finali. Affidarsi a una guida è praticamente d'obbligo.



Dante's Inferno

Ottenere il Platino sarà insospettabilmente facile: gli unici trofei impegnativi sono quelli relativi ai collezionabili (ma tanto c'è la nostra guida...) e quello relativo alla "super combo" da 666 colpi, che potrai conquistare nell'ultima sfida delle malebolge usando la magia Peccati del Padre. Per compiere i due cammini alternativi, verso la Santità o l'Empietà, aiutati con le Sfide sbloccate a fine gioco.



BioShock 2

Sbloccare tutti i trofei del primo BioShock era un'impresa ai limiti dell'impossibile, e anche questa volta non sarà una passeggiata. Dovrai finire il gioco senza utilizzare le camere della vita, completarlo al livello di difficoltà massimo e salvare infine tutte le sorelline. Come se non bastasse, sarai costretto a raggiungere il livello 40 in multiplayer. Buona fortuna. Ne avrai bisogno...



Aliens vs Predator

Anche il Platino di Aliens vs Predator ti costerà decine di ore di gioco. Oltre a recuperare tutti i collezionabili, dovrai completare le tre diverse Campagne al livello di difficoltà massimo. I 16 trofei del multiplayer non sono certo più abbordabili: per l'unico Oro del gioco saranno necessari 18.060 punti in partita classificata, con in più "imprese" come 10 uccisioni di fila o una partita con sei amici.



Army of Two: Il 40° giorno

Se ti trovi a tuo agio con gli sparatutto, sbloccare tutti i trofei non sarà un problema. Dovrai finire il gioco al livello di difficoltà più alto e superare un capitolo senza mai finire a terra, mentre per alcuni Bronzi ti converrà accordarti con un amico. Purtroppo saranno necessarie almeno quattro partite, due con Salem e due con Rios, senza contare le 6.666 uccisioni...



I capolavori PS2

Un gioco rivoluzionario è quasi sempre un gran gioco, ma è vero anche il contrario? Molti titoli PS2 si sono limitati a rielaborare idee del passato o a combinare meccaniche collaudate, raggiungendo spesso traguardi sorprendenti.

GIOCO DEL MESE

Genere:
AZIONE
Sviluppatore:
INTERNO
Produttore:
UBISOFT
Anno:
2003
Testi:
ITALIANO
Parlato:
ITALIANO
Giocatori:
1
Reperibilità:
ALTA



■ *Le Sabbie del Tempo* è disponibile in un cofanetto che comprende anche gli ottimi *Spirito Guerriero* e *I Due Troni*.

IL RITORNO DEL PRINCIPE

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo

Cosa accade quando una saga senza tempo punta tutto sul controllo del tempo? È tempo di riscoprirlo...

I colori e le melodie del Medio Oriente, una nobile compagna affascinante e combattiva, i salti e i duelli all'arma bianca: è questa l'essenza di una serie che da oltre vent'anni continua ad affascinare. *Le Sabbie del Tempo* è il primo capitolo della trilogia uscita su PS2, e vede il principe, responsabile di una terribile catastrofe, affiancato dall'arciera Farah nella lotta contro un perfido Visir. La trama è poetica e ricca di colpi di scena,

ma a rimanere nel cuore sono soprattutto i frenetici combattimenti, la varietà di acrobazie e i raffinati enigmi ambientali. Il sistema di controllo, impeccabile, è secondo soltanto alle superbe animazioni, vero marchio di fabbrica della saga. Brillante, infine, il funzionamento delle Sabbie del Tempo, che ti consentiranno di rallentare la velocità degli scontri o di "riavvolgere" la partita in caso di morte prematura. ●



■ Farah ti aiuterà nel corso del tuo viaggio, ma starà a te proteggerla dalle creature che infestano il palazzo.



■ La saga uscita su PS2 sta per essere ripresa su PS3 con *Le Sabbie Dimenticate*, in arrivo a maggio.



■ Esplora il palazzo di Azad: potrai sbloccare e giocare il primo, storico *Prince of Persia* in 2D.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
84	90	91	90
VOTO			
90			

È uno di quei giochi che non si dimenticano. Dopo sette anni, solo i modelli e gli scenari sembrano avvertire il peso del tempo.

PS2 IN PILLOLE

» Le Mans 24 Hours GUIDA 2001 INFOGRAMES

Una delle gare più famose del mondo, la 24 Ore di Le Mans trova la sua degna incarnazione in questo spin off di *Test Drive*. Potrai "rilassarti" sui 12 circuiti arcade o cimentarti nella competizione principale. Molto buona l'IA degli avversari, 70 le auto reali disponibili. ●



VOTO
71

Il tempo è impetuoso con i giochi di guida. Oggi, però, le simulazioni non sono così frequenti.

» Summoner GDR 2001 THQ

È stato uno dei primi GdR pubblicati per PS2. La trama riprende i cliché del genere, con due continenti in guerra, divinità elementali e un giovane evocatore dall'oscuro passato. Il sistema di combattimento si fonda sugli attacchi a catena e sulla specializzazione dei membri del party. ●



VOTO
73

Graficamente era povero già dieci anni fa. Classico nelle meccaniche, fa leva su un'ambientazione d'impatto.

Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
CRYSTAL DYNAMICS
Produttore
EIDOS
Anno
2005
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Reperibilità
MEDIA



■ **Project: Snowblind** è uno sparattutto in soggettiva, erede spirituale di *Deus Ex*.

IL FUTURO DELL' ESTREMO ORIENTE

Project: Snowblind

Non bastano un'ambientazione suggestiva e meccaniche ultracollaudate, servono le armi, armi a volontà! E gli autori di *Legacy of Kain* hanno tutto ciò che serve...

Hong Kong, 2065. Per respingere l'invasione di un'oscura potenza, viene inviata sul posto la Coalizione della Libertà, un organismo internazionale di cui fa parte anche Nathan Frost. Novello Robocop, Nathan resta coinvolto in un'esplosione e, ormai

in fin di vita, viene trasformato dagli scienziati in un super-soldato cibernetico. A premesse narrative quanto mai banali si accompagna una struttura di gioco classicissima, con le immancabili sezioni a bordo di veicoli, alleati da proteggere, un "bullet time"

e un eccellente arsenale che include anche un'arma telecinetica in stile *Half-Life 2*. Livelli troppo claustrofobici e una IA zeppa di problemi non gli permettono di dare il massimo, ma riserva lo stesso momenti di grande pathos e molto divertimento! ●



■ **Nathan** ha a disposizione numerose armi, ognuna dotata di fuoco primario e secondario.

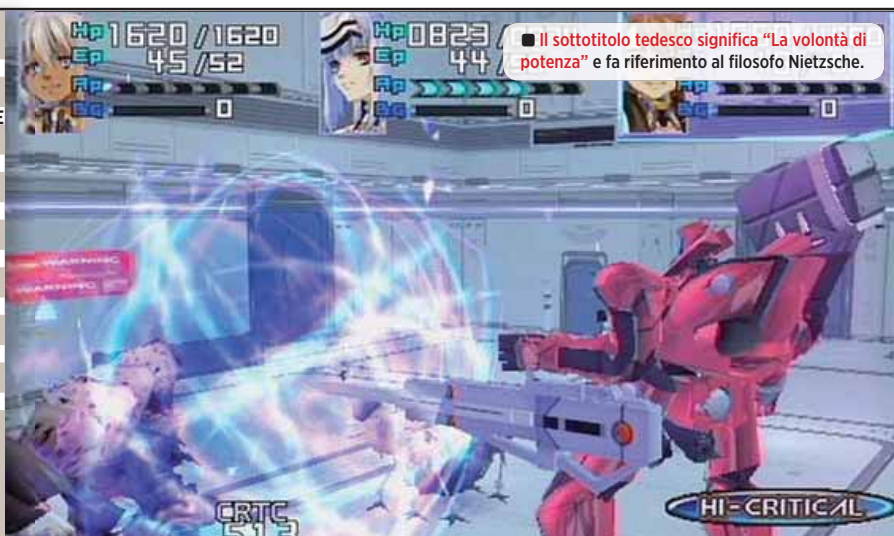


■ **Era inclusa una modalità multiplayer** per 16 giocatori. Purtroppo non è più supportata.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
79	84	82	79
VOTO			
80			

L'idea era di prendere spunto dai grandi capolavori del genere, ma l'amalgama è riuscito solo in parte. Resta però un ottimo sparattutto.

Genere
AZIONE
Sviluppatore
MONOLITH SOFTWARE
Produttore
NAMCO
Anno
2003
Testi
INGLESE
Parlato
INGLESE
Giocatori
1
Reperibilità
MEDIA



■ Il sottotitolo tedesco significa "La volontà di potenza" e fa riferimento al filosofo Nietzsche.

UN KOLOSSAL NIPPO-FANTASCIENTIFICO

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

Combattimenti di robot giganti, cospirazioni, eterni bambini e spiccati riferimenti alla religione cattolica. Ce n'è abbastanza, non credi?

Per alcuni, *Xenosaga* è un esperimento folle, prolisso e presuntuoso. Per altri, più a proprio agio con il genere dei GdR giapponesi, è un universo meraviglioso e pulsante, in grado di raccontare una delle migliori storie a memoria di giocatore. "Prequel" ufficiale

del mitologico *Xenogears*, ne riprende l'essenza calcando la mano sui temi più spiccatamente sci-fi. Guiderai un party formato da umani, cyborg e cloni, impegnati a respingere l'attacco di un'orda di eterei alieni, gli Gnosis, e a contrastare una bellicosa organizzazione militare.

Il gioco è fittissimo di dialoghi e filmati, ma sa proporre splendidi dungeon, enormi città esplorabili e un sistema di combattimento ibrido, strutturato sulla concatenazione di combo, sull'utilizzo di mechs e sulla gestione dei turni tramite una barra di Boost. ●



■ **Der Wille zur Macht** è il primo capitolo di una trilogia. Gli altri due, purtroppo, non sono altrettanto validi.



■ **I nemici sono visibili a schermo** e potrai evitare (quasi) ogni combattimento.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
79	92	88	92
VOTO			
89			

Xenosaga è insieme un'ambiziosa scommessa e l'ultimo, grande esponente di un certo modo di fare GdR. Un difetto? I suoi seguiti...

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

CONFLITTO TRA I MIGLIORI SPARATUTTO ONLINE

GUERRE MULTIPLAYER

- ➔ Battlefield: Bad Company 2
- ➔ BioShock 2
- ➔ Call of Duty: Modern Warfare 2
- ➔ Killzone 2
- ➔ MAG
- ➔ Resistance 2

Ogni videoggiatore è un po' un soldato. Risponde agli ordini, si affida alla furia e all'istinto, sa riflettere, ma soprattutto vive per sconfiggere il nemico. Chiunque esso sia. Il campo di battaglia è il suo habitat naturale, che si tratti di un relitto spaziale o di una foresta innevata. Il videoggiatore si nutre di competizione, meglio ancora se contro altri come lui. Ma nel fragore delle sensazioni, circondato da capolavori e abbagliato da innovazioni piccole e grandi, saprai compiere la scelta migliore, soldato?



MEGLIO IN TANTI... E MAL ACCOMPAGNATI!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



16

Genere

GUERRA

Produttore

EA GAMES

Prezzo

€ 69,90

Testi

ITALIANO

Parlato

ITALIANO

Giocatori

1-24

Offline

SI

■ È presente un sistema di gradi, ma le armi e le abilità vengono sbloccate automaticamente e senza possibilità di scelta.

Edifici distrutti, scenari giganteschi e geniali intuizioni: DICE esalta il classico, indovina il nuovo e annienta i suoi avversari!

» AMBIENTAZIONE.

La parola d'ordine resta quella di sempre: distruzione! È possibile sgretolare ogni genere di struttura e l'interazione con gli elementi dello scenario raggiunge livelli mai visti. Le mappe sono enormi e favoriscono un approccio più tattico, mentre gli sfondi africani o panamensi restituiscono un'impagabile sensazione di realismo.



■ La modalità **hardcore** permette di rinunciare all'interfaccia e abbassa la resistenza ai colpi.



» MODALITÀ E RITMO DI GIOCO.

A dispetto del ridotto numero modalità, *Bad Company 2* offre una gran varietà di situazioni di

gioco. Le classi sono state riorganizzate e dotate di nuove abilità, come la possibilità per il medico di rianimare gli alleati, e ti troverai spesso a pilotare carri armati, elicotteri o quad. Esiste un numero massimo di vite spendibili e i tempi di rientro sono molto lenti, di conseguenza le azioni si fanno sempre tattiche e ragionate. La divisione in squadre di quattro giocatori assume un'importanza centrale, grazie al supporto della chat vocale e alla capacità di segnalare ai compagni la posizione di un nemico.

» **REALIZZAZIONE TECNICA.** L'abuso di filtri grafici lascia perplessi, ma l'ampiezza degli scenari e la qualità degli effetti di illuminazione compensano alla grande. Menzione d'onore per la gestione della fisica, con distruzioni spettacolari e traiettorie dei proiettili sempre credibili. ●

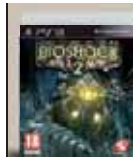
» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Gli scontri sono così vari e divertenti che l'aspetto tecnico passa in secondo piano: è *BC 2* il nuovo re degli sparatutto online!



FESTIVAL DEL MASSACRO A RAPTURE

BIOSHOCK 2



18

Genere

HORROR

Produttore

2K GAMES

Prezzo

€ 69,90

€ 79,90 (ED. SPEC.)

Testi

ITALIANO

Parlato

ITALIANO

Giocatori

1-10

Offline

SI

■ Potevano forse mancare i **Big Daddy**? Se riesci a impossessarti di una tuta acquisirai enormi poteri.

Dopo un primo capitolo "intimista", esclusivamente in singolo, anche *BioShock* si piega alla spietata legge del multiplayer. Rapture non era mai stata così affollata...

» AMBIENTAZIONE.

Le atmosfere grottesche e distopiche di Rapture sono il segno distintivo della saga, quindi non sorprende che la modalità online conservi gli splendidi scenari dei due capitoli, da Arcadia a Fort Frolic, e recuperi parte degli spunti narrativi. È possibile scegliere tra sei personaggi, raccogliere diari e cassette per ricostruire il passato di ognuno e, incitati da Andrew Ryan, prendere parte alla guerra civile che imperversa in città.



■ Otto personaggi, ognuno con il proprio passato, ognuno con le proprie abilità peculiari...



» MODALITÀ E RITMO DI GIOCO.

Le sette modalità di gioco sono classiche nella struttura, ma reinterpretano i vecchi cliché in chiave "bioshockosa": il "cattura la bandiera" diventa un

Cattura la Sorellina, mentre Ultimo ricombinante riprende la consueta "arena". I due aspetti più innovativi sono la modalità Proteggi l'ADAM, nella quale acciuffare e difendere l'unica sorellina in campo, e la possibilità di indossare una tuta da Big Daddy, che compare casualmente in partita e accresce i poteri di chi riesce a farla sua.

» **REALIZZAZIONE TECNICA.** Dal punto di vista artistico tocca vette di eccellenza, ma conserva qualche (trascurabile) problema tecnico. Il motore grafico è lo stesso di tre anni fa, gli effetti particellari non fanno gridare al miracolo e le texture si rivelano spesso poco definite. Buone la fluidità di gioco e l'illuminazione. ●

» GIUDIZIO: BUONO

L'ambientazione e la direzione artistica sono insuperabili, ma dal punto di vista delle meccaniche si poteva osare di più.





LA GUERRA MODERNA SI COMBATTE ONLINE

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2



18

Genere
GUERRA

Produttore
ACTIVISION

Prezzo
€ 69,90
€ 79,90 (ED. HARD.)
€ 129,90 (ED. VET.)

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1-18

Offline
SI

■ *Modern Warfare 2* riprende e amplia il sistema di crescita del predecessore: esistono 70 livelli e 10 gradi di prestigio.

È possibile rinnovarsi senza cambiare? Esiste una perfezione oltre la perfezione? Per il re degli sparattutto, la risposta non poteva che essere positiva...

» AMBIENTAZIONE.

In un prossimo futuro, i Marine dovranno vedersela con gli Spetsnaz russi, gli OpFor arabi e la Milizia brasiliana. Lo scenario da terza guerra mondiale ha permesso a Infinity Ward di sbizzarrirsi nella realizzazione di mappe varie e labirintiche: dall'aeroporto di Mosca all'autostrada distrutta, dalle Favelas di Rio ai vicoli di una città pakistana.

» MODALITÀ E RITMO DI GIOCO.

Quando si tirano in ballo i numeri, *Modern Warfare 2* non teme confronti: decine di armi e potenziamenti, perk a volontà e modalità di gioco di ogni genere. Rispetto al capitolo precedente hanno assunto maggiore importanza le sequenze di uccisioni, che consentono di sbloccare supporti aerei devastanti, mentre alcuni "bonus-morte" avvantaggiano i giocatori meno esperti. L'esperienza in versus è immediata e frenetica. Anche troppo, in effetti, visto che il ritmo abbatte il coefficiente tattico del gioco in modo significativo.

» **REALIZZAZIONE TECNICA** Scenari evocativi, modelli dettagliatissimi, effetti grafici da primo della classe: Infinity Ward si conferma ai vertici anche dal punto di vista tecnico. Nonostante i server gestiscano milioni di assidui giocatori, inoltre, le partite sono fluide e vengono create con estrema rapidità. ●

» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Coinvolgente, immediato, ma manca di profondità e resta troppo ancorato alla tradizione. Per chi vuole sparare e basta.



PARAPIGLIA SU HELGAN

KILLZONE 2



18

Genere
FANTASCIENZA

Produttore
SONY

Prezzo
€ 29,90

Testi
ITALIANO

Parlato
ITALIANO

Giocatori
1-32

Offline
SI

■ *Un tempo gli Helgast erano umani, ma l'atmosfera di Helgan ha mutato il loro fisico. Per difendere la loro patria sono disposti a tutto.*

Uscito un anno fa, il kolossal di Guerrilla riesce ancora a dire la sua grazie all'immersività dello scenario, alla grafica da urlo e al multiplayer supermassiccio!

» AMBIENTAZIONE.

La controffensiva terrestre ha spinto i soldati dell'ISA su Helgan, un pianeta ostile e popolato dai bellicosi Helgast. Le armi in dotazione ai due eserciti sono pesanti, devastanti, esaltate dalla conformazione delle mappe e indispensabili per sopravvivere tra le melmose vie della capitale, negli aridi deserti circostanti o all'interno dell'austera Accademia di Radec.

» MODALITÀ E RITMO DI GIOCO.

Ai toni cupi e monotoni dello scenario fa riscontro una grande complessità in termini di arsenale e potenziamenti. A ogni personaggio possono essere attribuite due classi, una primaria e una secondaria, che forniranno abilità da medico, cecchino, geniere e via dicendo. Sono stati introdotti nastri, medaglie e sfide opzionali, mentre la suddivisione in minisquadre e un elaborato sistema di gerarchie rendono fondamentale la coordinazione tra compagni. Interessante l'alternarsi delle varie modalità all'interno della stessa partita.

» **REALIZZAZIONE TECNICA** Splendido dal punto di vista grafico, *Killzone 2* sorprende per le numerose possibilità di configurazione del match. I controlli restano quelli, molto fisici, della Campagna in singolo, ma Guerrilla ha pensato di eliminare per l'online il sistema di copertura. ●

» GIUDIZIO: ECCELLENTE

Comparto tecnico straordinario, strategia e flessibilità delle abilità. Peccato mostri un po' la corda a lungo termine.





CONFLITTO **GLOBALE** PER 256 GIOCATORI

MAG



16

Genere

GUERRA

Produttore

SONY

Prezzo

€ 69,90

Testi

ITALIANO

Parlato

ITALIANO

Giocatori

1-256

Offline

NO

■ Tra generali, jeep e bunker le battaglie non mancano di varietà. Potrai anche rivestire un ruolo di supporto, come il medico o il geniere.

Dimentica le frenetiche scaramucce e le azioni in solitaria. Qua si fa sul serio. Salirai al comando del tuo esercito o resterai carne da macello?

» AMBIENTAZIONE

Nel 2025 la "Guerra Ombra" esplode in tutta la sua violenza e mette di fronte i ribelli asiatici della S.V.E.R., le armate ipertecnologiche delle Raven Industries e i Valor, soldati inglesi e americani. Gli scontri avvengono su mappe spesso enormi, ciascuna riservata a una particolare modalità di gioco.

» MODALITÀ E RITMO DI GIOCO.

Ogni personaggio resta sempre legato alla propria fazione e intraprende una carriera militare in piena regola. Può essere potenziato con diverse abilità, fisiche e

tecniche, e ottenere esperienza fino a raggiungere il livello 60. È soprattutto il grado, tuttavia, a fare la differenza: i due eserciti in partita, composti da 128 giocatori ognuno, sono suddivisi in squadre, battaglioni e plotoni, di conseguenza il fascino del gioco risiede tutto nell'organizzazione delle truppe e nel rispetto di ruoli e gerarchie. Le nuove dinamiche "di massa" funzionano a corrente alterna, ma è soprattutto "nello stretto" che MAG presta il fianco a critiche: la gestione dell'armamentario e la quantità di perk lasciano delusi, e senza dei compagni validi combattere diventa un inferno.

» **REALIZZAZIONE TECNICA.** Gli scontri procedono sempre fluidi e la chat vocale funziona alla grande, nonostante la fiumana di giocatori connessi. Il prezzo da pagare, però, è un comparto grafico sottotono, in particolare per animazioni e texture. ●

» GIUDIZIO: DISCRETO

La delizia di MAG, ovvero la sua complessità, è anche la sua croce. In più ha numerosi difetti tecnici e richiede troppa dedizione...



■ Prima di partecipare alla vera azione dovrai allenarti per ore in modalità più semplici.



LA PACE NEI SERVER È UNA **CHIMERA**

RESISTANCE 2



18

Genere

FANTASCIENZA

Produttore

SONY

Prezzo

€ 29,90

Testi

ITALIANO

Parlato

ITALIANO

Giocatori

1-60

Offline

SI

■ Gli scenari apocalittici non sono l'unica qualità del gioco. Si pensi ai 60 giocatori o all'accattivante sistema di ranking...

Vuoi lanciarti in affollate battaglie campali? Fremi per respingere orde di alieni in compagnia dei tuoi amici? Nessun problema...

» AMBIENTAZIONE.

Dopo le battaglie inglesi del primo capitolo, la lotta ai Chimera si è spostata dall'altra parte dell'Atlantico. San Francisco, Chicago e le città del sud sono state devastate dall'attacco alieno e costituiscono lo scenario ideale per scontri in salsa apocalittica.

» MODALITÀ E RITMO DI GIOCO.

Presenta differenti combinazioni di mappe e consente di partecipare a scontri di 10, 20, 40 o 60 giocatori, un vero e proprio record fino all'uscita di MAG. Tra i classici deathmatch e "cattura la bandiera" spicca la

modalità Schermaglia, che vede i due eserciti divisi in sotto-squadre, ognuna con un proprio obiettivo. Le splendide armi aliene e un'azione viva ma mai caotica restituiscono un senso di immedesimazione pressoché totale. Il problema, però, è che il ritmo di gioco è calato e si è persa la piacevole frenesia del primo capitolo, il tutto senza un'adeguata contropartita in termini tattici.

» REALIZZAZIONE TECNICA.

Sono previste numerose possibilità di configurazione e i match non soffrono mai problemi di lag. L'aspetto grafico costituisce il punto dolente del gioco, soprattutto per quanto riguarda le texture degli scenari. ●

» GIUDIZIO: BUONO

Il multiplayer di Resistance 2 è completo, impegnativo e affascinante, ma comincia a sentire il peso dell'età.



» CONCLUSIONI

Il suono delle esplosioni si allontana, le polveri si diradano: terminato il cruento scontro, è tempo di tirare le somme. I sei titoli presi in esame hanno dimostrato la loro forza, facendo leva ognuno sui propri tratti distintivi e confermando che, per gli amanti degli sparatutto, PS3 è il campo di battaglia ideale.



Signori, inchinatevi al nuovo re degli sparatutto in multiplayer! *Bad Company 2* compie un piccolo miracolo e, nonostante il ridotto numero di modalità, si inventa una struttura di gioco senza pari: tra veicoli, interazione con gli scenari, strategia e realismo della fisica, ogni scontro fa storia a sé. Secondo posto, pressoché a pari merito, per *CoD Modern Warfare 2* e *Killzone 2*. Il primo si è dotato di un'av-

vincente modalità in cooperativa e ha rifinito le meccaniche degli scontri in versus, conservando però una enorme varietà di opzioni e, soprattutto, il suo ritmo impareggiabile. Sony, dal canto suo, non è stata con le mani in mano e ha sfoderato due autentici capolavori del multiplayer. *Killzone 2* assimila la frenesia di *Call of Duty*, ma approfondisce le dinamiche di squadra grazie a un efficace sistema di

classi e alle splendide mappe. I controlli "faticosi" rendono i match un'esperienza unica, che tuttavia rischia di stancare (relativamente) presto. Anche *Resistance 2* si distingueva all'uscita per la varietà di opzioni e per l'ambientazione fantascientifica, ma il comparto grafico non è più all'altezza. Segue *MAG*, la scommessa di Zipper Interactive. Il gioco soffre di alcuni difetti, anche piuttosto gravi, sia dal punto di vista

grafico che strutturale, anche se non manca di offrire momenti indimenticabili. Porre le basi per un'evoluzione del genere è un'impresa nobile, ma non è abbastanza. Chiude il gruppo *BioShock 2*. L'ultima posizione può sembrare ingenerosa, data l'alta qualità dell'ambientazione, ma le modalità di gioco non portano rivoluzioni e le dinamiche degli scontri non reggono il confronto con i capisaldi del genere. ●

	CARATTERISTICHE GENERALI							CARATTERISTICHE ONLINE							CARATTERISTICHE TECNICHE							ELEMENTI DEL GIOCO ONLINE					TOTALE			
	Modalità di gioco offline	N° di giocatori offline	Compatibile con headset	Lingua testi	Lingua parlato	Difficoltà	Giudizio	N° giocatori	N° modalità	N° mappe	N° classi/ personaggi	Gradi/ potenziamenti	Possibilità di configurazione	Contenuti aggiuntivi	Fluidità online	Giudizio	Scenari	Personaggi	Fisica	Controllo	Effetti grafici	Effetti sonori	Colonna sonora	Giudizio	Azione	Tattica		Guida	Stealth	Giudizio
Battlefield: Bad Company 2	1	1	Si	ITA	ITA	Media	B	24	4	7+2	4	Si	B	Si	E	E	E	D	E	E	E	E	B	E	Si	Si	Si	Medio	E	E
Bioshock 2	1	1	Si	ITA	ITA	Alta	E	10	7	10	8	Si	B	No	B	B	E	E	D	B	D	B	E	B	Si	No	No	Basso	B	B
Call of Duty: Modern Warfare 2	2	2	Si	ITA	ITA	Media	E	18	18	16	5	Si	E	No	E	E	E	D	D	E	E	B	B	E	Si	No	No	Medio	B	E
Killzone 2	2	1	Si	ITA	ITA	Alta	E	32	5	8+4	7	Si	E	Si	B	E	B	B	E	B	E	E	E	E	Si	Si	No	Medio	E	E
MAG	--	--	Si	ITA	ITA	--	--	256	5	12	3	Si	B	No	B	E	D	D	B	E	D	B	B	B	No	Si	Si	Medio	B	B
Resistance 2	2	2	Si	ITA	ITA	Media	B	60	5	28+2	3	Si	E	Si	E	E	D	B	B	B	D	B	B	B	Si	Si	No	Basso	E	B

» LEGENDA DELLA SCHEDA

Le note, i colori e le abbreviazioni della tabella in alto vanno letti così:

Eccellente (E) / Buono (B): Verde.
Discreto (D) / Sufficiente (S): Giallo.
Insufficiente (I): Rosso.



Questo bollino indica il vincitore del confronto. Quando lo vedi compra il gioco a colpo sicuro: non può mancare nella tua ludoteca.



Ecco come viene indicato il vincitore del confronto sotto il profilo del rapporto qualità/prezzo.

CARATTERISTICHE GENERALI

Dati oggettivi che misurano le possibilità del gioco e danno un'idea della sua longevità.
Numero di giocatori offline: Il numero massimo di giocatori che possono partecipare contemporaneamente a schermo condiviso.
Numero di mappe: Le mappe incluse nel gioco, più quelle scaricabili gratuitamente o a pagamento.

CARATTERISTICHE ONLINE

Valutiamo gli aspetti centrali per la componente online dei titoli provati.
Numero di classi: Il numero di classi militari predefinite disponibili.
Gradi/potenzamenti: Segnaliamo se sono presenti obiettivi che migliorano il tuo per-

sonaggio o sbloccano extra.

Possibilità di configurazione: Votiamo la quantità e la qualità dei cambiamenti fisici (e non) che puoi operare sul tuo personaggio per personalizzarlo.

Aggiornamenti: Segnaliamo la disponibilità di aggiornamenti che ampliano il gioco, come nuove mappe o mod.

Fluidità online: La risposta ai comandi soffre di lag durante i match online?

CARATTERISTICHE TECNICHE

Analizziamo la realizzazione tecnica del gioco con particolare attenzione alla fluidità.

Scenari: La qualità delle texture, il numero dei poligoni a video e via discorrendo.

Effetti grafici: Spettacolarizzazione di fuoco

ed esplosioni, effetti di illuminazione e dinamica, fattori climatici e quant'altro contribuisca all'immersività dell'esperienza di gioco.

ELEMENTI DEL GIOCO ONLINE

Elementi di gioco che danno una misura della varietà e della profondità delle battaglie in Rete.

Azione: Quanto sono frenetiche le battaglie? L'azione è frammentaria o è un continuo susseguirsi di scontri?

Tattica: Quanto è importante il lavoro di squadra nelle strategie di attacco?

Guida: La possibilità di guidare o meno veicoli nel corso del gioco.

Stealth: È possibile (o necessario) passare inosservati o uccidere in silenzio?

Pagina mancante (pubblicità)

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

Obiettivi misteriosi

Quando provo a visualizzare i trofei di *GTA IV*, ho notato che alcuni sono oscurati con un punto interrogativo. Perché?

@ **Giorgio Albanella**

Molto semplice: si tratta di trofei segreti, di cui puoi leggere i dettagli solo dopo averli sbloccati o aver conquistato un trofeo a essi collegato. Per questo, la loro descrizione e valore (oro, argento o bronzo) non sono visualizzabili nemmeno confrontando i tuoi trofei con quelli di un amico che li ha già sbloccati. Se proprio sei curioso, puoi provare a chiedere direttamente a qualcuno che li

ha già presi, ma noi suggeriremmo di continuare a giocare e portare pazienza. A volte, infatti, questi trofei sono relativi ad aspetti importanti della storia, e conoscere come sbloccarli potrebbe, in una certa misura, rovinarti la sorpresa.

■ *GTA IV* include alcuni trofei i cui requisiti sono nascosti. E non è l'unico titolo ad averli.

Trofei e online

Devo per forza tenere collegata la PS3 a Internet per sbloccare i trofei?

@ **Giancarlo Prato**

La connessione non è indispensabile, salvo in un paio di casi: quando il trofeo è relativo alle modalità online del gioco (ad esempio, quando è richiesto di vincere un certo numero di partite online) o quando il trofeo in questione è stato aggiunto successivamente con una patch, come accade in titoli come *GTA IV* e *Fallout 3* (in questo caso, però, la connessione serve solo a scaricare l'aggiornamento). In generale, comunque, non dovrai essere connesso per sbloccare i trofei, ma soltanto per sincronizzare il tuo account e confrontarli con quelli dei tuoi amici.

Impianto 5.1 a buon prezzo

Mi consigliate un buon impianto 5.1 per la mia PS3 che non costi più di 200 o 300 euro?

@ **Francesco Palladino**

Al prezzo che ti interessa, purtroppo, non ci sono mol-

te offerte che siano di qualità almeno passabile. Visto il funzionamento della console, per ottenere la migliore qualità audio è necessario usare l'uscita ottica o HDMI, il che costringe gli utenti PS3 a scartare da subito quasi tutti i modelli 5.1 per PC, che hanno prese separate per ciascun canale, e la maggior parte degli home cinema domestici meno costosi. Un modello che possiamo raccomandarti è l'impianto z-5500 della Logitech, che offre una buona qualità sonora considerata le sue dimensioni e il suo prezzo (online puoi trovarlo a circa 300 euro). In generale, il consiglio è guardare nei negozi di elettronica ed elettrodomestici alla ricerca di amplificatori 5.1 con ingresso ottico.



■ L'impianto Logitech Z-5500 è un buon home cinema per PS3, e non è difficile da reperire sia online che nei negozi.



■ A giudicare da recenti dichiarazioni di Fumito Ueda, *The Last Guardian*, ultima creazione degli sviluppatori di *Shadow of the Colossus*, potrebbe uscire a inizio 2011.

Nella sfera di cristallo

Volevo sapere le date di uscita di alcuni giochi: *The Last Guardian*, *I Am Alive* e *Alpha Protocol*.

@ **Franco Beneduce**

A giudicare da una recente intervista, *The Last Guardian* potrebbe anche arrivare a inizio 2011, per quanto non ci siano date. *Alpha Protocol* è slittato fino ad aprile, ma Sega non ha ancora reso nota una data precisa. Dopo l'ennesimo ritardo e aver cambiato sviluppatore lo scorso anno (da Darkworks a Ubisoft Shanghai), *I Am Alive* potrebbe finalmente vedere la luce nel corso del 2011. Altri dettagli nel

reportage di questo numero sui giochi "Missing in Action".

Trucchi e trofei

Sono un fanatico dei trofei, solo che in *Wolverine* mi si sono disattivati perché ho usato i trucchi. Devo ricomprarlo e reinstallarlo per farli andare?

@ **Roberto Carlino**

Non è necessario acquistare una nuova copia del gioco. Per risolvere il problema, ti basta semplicemente... cancellare tutti i dati del gioco, salvataggi compresi, reinstallarlo e ricominciare la partita, evitando di usare i trucchi.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

Cosa mi serve per giocare Avatar in 3D?

Volevo chiedervi cosa mi serve per giocare *Avatar* in 3D. Devo avere una TV compatibile e gli occhiali? Dove li compro? Quanto costano?

@ **Ottavio**

Sì, avrai bisogno di un televisore compatibile con una delle varie modalità 3D supportate da *Avatar*, e al mo-

mento i modelli disponibili sono molto pochi e non esattamente economici. Per toglierti ogni dubbio, dai un'occhiata al sito del gioco, in particolare alla sezione delle FAQ, dove puoi trovare una lista di schermi compatibili (che però è piuttosto corta). La scelta degli oc-

chiali, inoltre, dipende dal modello di TV prescelto. La nostra opinione? Pensiamo che, in questo momento, sia ancora presto per passare al 3D, e che convenga aspettare almeno qualche mese. Nel corso di quest'anno, Sony si prepara a puntare molto su questa tecnologia con una

linea di nuovi schermi in arrivo questa estate e futuri aggiornamenti al firmware di PS3 per implementare il 3D in alcuni titoli e film in Blu-ray. Tuttavia, ancora non si sa quale dei vari standard 3D disponibili finirà con l'impor-



■ Avrai bisogno di uno schermo compatibile per giocare *Avatar* in 3D. Ma i modelli sono pochi e molto cari...



■ **Modern Warfare 2** permette a un massimo di quattro giocatori di sfidarsi offline, ma non di giocare online sulla stessa console.

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI

Play DAL FORUM
WWW.PLAYGEN.IT

Birth by Sleep uscirà mai sullo Store? Chi ha PSPgo come farà a giocarlo?

@ cricco09

Nemmeno *Dissidia* è mai uscito sullo Store, quindi potrebbe trattarsi di una scelta precisa di Square. Peccato...

Vorrei collegare il monitor del PC a PS3, ma non ha ingressi HDMI.

@ elPrincipe97

Usa un cavo HDMI-DVI (non costano molto), collega separatamente l'audio con il cavo AV di serie e imposta le varie uscite nelle opzioni della console.

Mi dite le differenze tra PSP fat e la 3000?

@ Nico94

A parte il peso, lo schermo della 3000 è più brillante ma soffre un po' di "ghosting". Inoltre, la 3000, come la 2000, permette di ridurre i caricamenti con l'opzione "Cache UMD".

Come si fa a partecipare all'E3?

@ assassin1476

L'E3 è riservato alla stampa, ma se vuoi partecipare a una manifestazione simile ti consigliamo il Gamescom di Colonia, più vicino, economico... ma altrettanto affollato e divertente.

Un divano per due

Volevo sapere se in *Modern Warfare 2* è possibile giocare sulla stessa console a schermo condiviso anche nelle partite online.

@ Vladimir Maiorano

Purtroppo no. È possibile giocare in due in cooperativa o in quattro in modalità competitiva sulla stessa console, ma soltanto offline. Se ti interessa giocare online, ti tocca affrontare le partite da solo. La modalità competitiva offline non è paragonabile, per profondità e numero di giocatori, all'online, ma è comunque molto divertente, così come le sfide cooperative della modalità Spec Ops, che sono anche piuttosto impegnative.

Download SingStore

Da quando ho sostituito la mia PS3, quella nuova non mi riconosce più i download che ho effettuato dal SingStore prima di cambiare, anche se li ho passati sul disco rigido della nuova console dopo aver fatto un backup. E quando provo a riscicarli dallo Store mi dà il messaggio "L'elemento selezionato è associato a un altro sistema". Se invece provo proprio a riacquistare la canzone, mi dice che non posso perché l'ho già acquistata. Mi potete aiutare? Non so più come fare.

@ Joker90

Di norma non si riscontrano problemi effettuando questo tipo di operazioni,

ma le canzoni di *SingStar* rappresentano un caso particolare, visto che ciascuna di esse viene associata alla console dalla quale è stata acquistata. Però c'è ancora un'operazione che puoi tentare prima di contattare Sony: collegati al PSN con il tuo account e poi vai nel menu del PlayStation Network. Seleziona Gestione Account, e poi Attivazione del Sistema. A questo punto, vedrai le opzioni per associare la tua console al tuo account PSN per vari tipi di contenuto (Video o Giochi). Associa la tua nuova console al tuo account, salva le modifiche, chiudi la sessione PSN e riavviala. Questo dovrebbe risolvere il problema. Se non dovesse funzionare, contatta il servizio clienti di Sony.

Ancora vertigini su PS3

Ciao ragazzi, ho una domanda facile facile: a quando *Mirror's Edge 2*?

@ Sergio Lobato

Il producer del gioco disse tempo fa che la storia era stata pensata per essere raccontata in tre parti, e lo scorso anno è arrivata la conferma che il seguito di *Mirror's Edge* era in lavorazione. Per il momento, però, solo un piccolo team è impegnato nello sviluppo, a caccia di nuovi elementi da includere per scegliere se dare la priorità all'azione o agli elementi platform. La nostra speranza, ovviamente, è che l'originalità e la freschezza del primo episodio vengano conservati, pur correggendo i difetti. È molto probabile, comunque, che un primo assaggio del gioco arrivi per il prossimo E3 o per la Gamescom.



■ **Mirror's Edge 2** è stato uno dei titoli più originali del 2008, e quest'anno dovrebbero arrivare le prime notizie sul sequel.

LA TUA OPINIONE CONTA

Come giocatore, qual è il tuo desiderio per il 2010?

Avete espresso i desideri più svariati (e qualcuno francamente un po' strano), ma i temi principali sembrano essere tre: giochi migliori, meno cari, e il ritorno di saghe storiche.

Console migliori per tutti

Fabio Raimondo

Io vorrei che uscissero altri giochi delle saghe più belle, opzioni per PS3 come la retrocompatibilità, nuove periferiche, nuovi gioconi... e prezzi più bassi.

Che il vecchio diventi nuovo

Pella95 (dal forum)

Il mio desiderio sarebbe vedere su PS3 saghe come *Medieval* e *Jak and Daxter*, e più titoli PSone sullo Store.

Compatibilità

Marco Illiano

Che scendano i prezzi, almeno un pochino, che 70 euro sono veramente troppi. E poi... il massimo della vita sarebbe che tutte le PS3 diventassero compatibili con i giochi per PS2.

Più singolo, meno multi!

Blackhawk (dal forum)

Il mio desiderio è che il genere degli sparatutto pensi un po' di più al singolo, con belle storie e molte missioni che appassionino i videogiocatori, e alla coop a schermo condiviso, un'esperienza unica da svolgere con un amico!

Meno sòle dalle sale

Rolando Matteo (dal forum)

Spero che videogiochi tratti dai film, vedi i vari *Avatar*, *Iron Man* e così via non si rivelino delle cavolate.

Il mio desiderio è già realtà...

Ryonarushima (dal forum)

È uscito un gioco che setta nuovi parametri e regala un nuovo modo di concepire l'intrattenimento, programmato però con una grazia tecnica fuori dagli schemi. È uscito *Heavy rain*, il gioco più diverso di questa generazione.

Più rispetto per i videogiochi

foxhound24 (dal forum)

Il mio desiderio più grande anche se utopistico è che i videogiochi non vengano più etichettati come infantili o devianti. Mi piacerebbe che venissero considerati per quello che sono: una fonte di divertimento per tutte le età.

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Cosa pensi delle Edizioni Speciali, e cosa vorresti che contenessero?

@ Manda un'email a playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it). Se vuoi, puoi inviarci una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione!

Sequel al buio

Sapete nulla su un nuovo gioco della serie *Obscure*?

@ Daniele Porto

I primi due episodi sono usciti su PS2, e il secondo anche su PSP. Sarebbe logico, quindi, aspettarsi un terzo episodio su PS3. Tuttavia, al momento non c'è nulla di concreto, tranne qualche dichiarazione degli sviluppatori e alcuni rumour. Speriamo di avere presto qualche elemento in più.

Tastiera e mouse

Mi piacciono molto gli sparatutto, ma sono abituato al PC e col pad non riesco a giocare. C'è una tastiera ufficiale o un modo per collegare una per giocare a *Resistance o Call of Duty*?

@ Arnold

Puoi collegare qualsiasi tastiera e mouse USB a PS3. Il problema è che non tutti i titoli permettono di utilizzarli come sistema di controllo: l'ultimo a supportare questa possibilità è stato *Unreal Tournament 3*. Tecnicamente non dovrebbe essere molto difficile includere un'opzione del genere. In ogni caso, esistono alcune



■ *Obscure 2* è uscito anche su PSP, ma al momento non si sa nulla su un eventuale terzo episodio.

periferiche che potrebbero fare al caso tuo: FRAGn-STEIN e FragFX Pro usano un mouse per mirare e uno stick separato per muoversi. Il prezzo, però, oscilla tra i 60 e i 90 euro, e la precisione ne guadagna solo in alcuni titoli. Se poi ti

va di rischiare, l'adattatore Max Shooter promette di permettere l'uso di mouse e tastiera in qualsiasi titolo PS3 per un prezzo di circa 50 euro, e possiede diverse opzioni di calibrazione. A quanto pare, però, non tutti riescono a farlo funzionare a dovere senza smanettarci un bel po'...

God of War Collection

Usciranno anche in Europa i primi due *God of War* in versione compatibile con PS3? So che saranno nell'edizione speciale, che però è già introvabile, ma saranno in vendita separatamente?

@ Giuseppe Marino

Per il momento, purtroppo, la *God of War Collection*, che contiene i primi due capitoli della saga in HD, sarà disponibile soltanto all'interno dell'edizione speciale "Trilogy" di *GoW III*, della quale sono state distribuite soltanto pochissime unità, alla bella cifra di 150 euro al pezzo. Difficile che quando leggerai queste righe ce ne sia ancora qualcuna in giro, però. In ogni caso, in seguito a una nostra richiesta di chiarimenti Sony ha precisato che la *Collection* sarà effettivamente disponibile in seguito (intorno a maggio o giugno) anche separatamente, e che i giochi saranno tradotti in italiano. Il prezzo non è ancora stato comunicato, però.



■ Il *Frag FX Pro* include un mouse che sostituisce lo stick destro, ed è compatibile con tutti i titoli PS3.

PROBLEMI TECNICI

Cavo HDMI con problemi

Quando collego il cavo HDMI alla PS3 e alla TV, mi appare un messaggio che dice che la console è collegata via HDMI e mi chiede se voglio usare quel collegamento per il video e il sonoro. Se seleziono sì, però, lo schermo diventa tutto nero. Ho provato anche dal menu delle opzioni, e succede esattamente la stessa cosa. Immagino che la console non riconosca il cavo, eppure dovrebbe essere compatibile...

@ Alessandro Soriano

Potrebbe essere necessario selezionare manualmente il canale HDMI dal tuo televisore. Se questo è il caso, la soluzione è semplicissima: prendi il telecomando e seleziona questo canale nel momento in cui lo schermo si oscura (hai 30 secondi di tempo). Oppure puoi provare a collegare il cavo a un altro ingresso HDMI, se la tua TV ne ha più di uno. Altrimenti, prova a cambiare il cavo. ●

Ora mi vedi, ora non più

Ho comprato una TV da 26", e ho collegato la mia PS3 con un cavo HDMI. Mentre gioco, però, lo schermo diventa improvvisamente nero, poi appare la scritta HDMI e la risoluzione e poi torna il gioco. Che devo fare?

@ Laura Russo

Nel momento in cui carichi un titolo, la risoluzione può cambiare a quella del gioco (720p, 1280p...), quindi se accade all'inizio non è niente di grave. Se invece accade durante la partita, controlla che il cavo sia ben collegato, visto che la causa potrebbe semplicemente essere un collegamento un po' "lento". Se il problema persiste, collega il cavo a un altro ingresso (o un'altra

TV) o prova con un altro cavo. Se anche questo dovesse fallire, chiama l'assistenza. ●



Blackout con... conseguenze

È andata via la luce mentre giocavo, e quando è tornata mi è apparso un messaggio che diceva che i dati della console erano danneggiati e mi chiedeva di recuperarli. Ho accettato e adesso funziona tutto... tranne *FIFA 10* e *GTA IV*, in cui si congela l'immagine e si blocca tutto.

@ Roberto Rufino

Se PS3 stava scrivendo dati sul disco rigido quando è andata via la corrente, è possibile che i dati del gioco in questione (in genere i salvataggi o i file di installazione) si siano danneggiati. È strano che l'immagine si congeli, però. Prova ad andare per esclusione, iniziando a cancellare i dati di installazione dei giochi e reinstallandoli. Poi formatta il disco rigido (fai prima una copia di backup). Se nulla funziona, il problema potrebbe essere la console stessa. ●

» DOMANDE CORTE, RISPOSTE BREVI



Uscirà mai un *Uncharted* per PSP?

@ Sergio Lovato

A ottobre dello scorso anno se ne era parlato, ma al momento non c'è nulla di confermato in ballo. Speriamo all'E3...

Uscirà un gioco di F1 per PS3 con le attuali scuderie?

@ Arnold

F1 2010 di Codemasters includerà tutte le informazioni più aggiornate. Ne parliamo proprio in questo numero.

È vero che esiste una versione PS2 di *Final Fantasy XIII*?

@ Alessandro Paolino

Esiste, ma non è mai andata oltre lo stato di prototipo. Lo sviluppo è stato passato su PS3 non appena ricevuti i kit di sviluppo. Originariamente Lightning aveva un look quasi da "Dragon Ball"...

Resident Evil 6 uscirà davvero tra otto anni?

@ Enrico Campofino

Sospettiamo sia un malinteso figlio di dichiarazioni paradossali di Capcom e di difficoltà di traduzione. Capcom ha dichiarato che *RE 6* potrebbe segnare un nuovo punto di partenza per la serie, e che la lavorazione potrebbe richiedere molto tempo, ma dubitiamo che il marchio rimarrà "congelato" tanto a lungo.

Si sa nulla di un nuovo *Mortal Kombat*?

@ DJ Joker

Per ora si sa solo che dovrebbe essere un "reboot" della serie.

I VINCITORI DEL CONCORSO

ARMY OF TWO: IL 40° GIORNO

Un esercito di lettori di PlayGeneration e Master Console si è precipitato a partecipare al nostro concorso. Le foto arrivate in redazione sono veramente tante, e scegliere è stata un'impresa per niente facile... ma, alla fine, ecco i nomi dei fortunati vincitori!

Fabiana Grasso - Roma
 Maurizio Bonino - Torino
 Giuseppe Cucco - Ossona (MI)
 Gabriele Cristiano - Carpi (MO)
 Pasquale Garofalo - Foggia
 Dario Ricci - Ravenna
 Matteo Zamolo - Artegna (UD)
 Lucia D'Alonzo - Campobasso
 Emanuele Buriani - Napoli
 Luca Marani - Jesi (AN)
 Michele Patrassi - Macerata
 Maurizio Di Mambro
 e Yuri d'Onofrio - Minturno (LT)
 Matteo e Giorgio Aureli - Opera (MI)
 Gabriele Rondinone - Lucera (FG)
 Davide Faggion
 Casale di Scodosia (PD)
 Daniele Tofful - Cormons (GO)
 Giuliano Pendenza - Roma
 Edoardo Battaglia
 Gravellona Toce (VB)

VINCONO

ARMY OF TWO: IL 40° GIORNO

PER PS3 O XBOX 360

TUTTE LE FOTO DEI VINCITORI
 SU
WWW.VIDEOGAME.IT

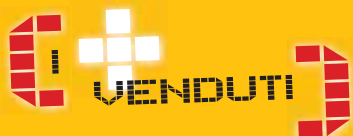


PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ *BioShock 2* riesce a scalzare *Modern Warfare 2* dalla prima posizione.

PS3

AZIONE

	ARMY OF TWO: THE 40TH DAY » EA GAMES » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shanghai. Breve, ma intenso.	84
	BAYONETTA » SEGA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!	95
	BIONIC COMMANDO » CAPCOM » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.	88
	BRÜTAL LEGEND » EA GAMES » € 49,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.	83
	DARK VOID » CAPCOM » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un'avventura fantascientifica, con scontri a fuoco e voli "jetpack in spalla". È breve e povero graficamente.	73
	DEVIL MAY CRY 4 » CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.	93
	DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE » KOEI » € 64,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.	86
	GHOSTBUSTERS: IL VIDEOGIOCO » SONY » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Cacciare fantasmi in compagnia degli attori del film è un'esperienza divertente, sebbene poco varia.	85
	HEAVENLY SWORD » SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Realizzazione tecnica inarrivabile, ma breve e ripetitivo, complice un sistema di combattimento non sfruttato a dovere.	82
	IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY » S05 GAMESTREET » € 59,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+ Battaglie aeree che diventeranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.	87
	IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA CONQUISTA » EA » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Le battaglie sono affrontabili sia al comando dei buoni che dei malvagi, ma il gioco è ripetitivo e poco accattivante.	69

	MAG » SONY » € 59,90 » 256 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo.	82
	MERCENARIES 2: INFERNO DI FUOCO » EA GAMES » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Lavora per il miglior offerente in una guerra da affrontare in libertà. Peccato per alcuni problemini nel comparto tecnico.	73
	MINI NINJAS » EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.	83
	NINJA GAIDEN SIGMA 2 » TECMO » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.	90
	RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO » SONY » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+ La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di R&C.	92
	STAR WARS: IL POTERE DELLA FORZA ULTIMATE SITH ED. » LUCASARTS » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il gioco originale, tale e quale, più tutte le espansioni scaricabili! I fan della saga non potevano chiedere di meglio.	85

GDR

	DRAGON AGE: ORIGINS » EA GAMES » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarselo scappare.	90
	FALLOUT 3: GOTY » BETHESDA » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Un <i>Oblivion</i> post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.	94
	FINAL FANTASY XIII » SQUARE ENIX » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.	90
	STAR OCEAN THE LAST HOPE » SQUARE ENIX » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un buon GdR d'azione, equilibrato e snello nel sistema di combattimento. Piacerà agli appassionati del genere.	83
	TES IV: OBLIVION GOTY » UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un <i>GdR</i> che riscrive il concetto di libertà d'azione e di longevità, in una edizione completa di tutte le espansioni.	94
	WHITE KNIGHT CHRONICLES » SONY » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ È vastissimo e molto curato, soprattutto nella trama. Sa appassionare e introduce alcune stuzzicanti modalità online.	84

- BioShock 2** (N)
- Call of Duty: Modern Warfare 2** (D)
- FIFA 2010** (U)
- Dante's Inferno** (N)
- Bayonetta** (E)
- MAG** (N)
- Uncharted 2: Il Covo dei Ladri** (D)
- Army of Two: Il 40° Giorno** (D)
- Assassin's Creed II** (D)
- Avatar: Il Videogioco** (D)

■ *Dante's Inferno* supera *Bayonetta*, almeno nelle classifiche di vendita...



3 ragioni per giocare a... Final Fantasy XIII



1. GDR "NEXT GEN". È uno dei primi giochi di ruolo in grado di spremere l'hardware di PS3, sia nel motore grafico che con le stupende sequenze animate. Elevatissimo il dettaglio, a 1080p.

2. FRESCA STRATEGIA. I combattimenti hanno poco a che fare con quelli dei precedenti capitoli. La componente tattica è più accentuata e potrai assegnare un diverso ruolo a ogni personaggio.

3. BELLO LONGEVO. Le missioni secondarie sono poche, e il gioco è lineare. Nonostante questo, sarai impegnato a girare per i magnifici scenari di Cocoon e Pulse per oltre 50 ore.

AVVENTURA



ASSASSIN'S CREED II

» UBISOFT » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.

91



BATMAN ARKHAM ASYLUM

» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Il carisma di Batman e del Joker in una superba avventura che fonde azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. Splendido.

93



DARKSIDERS

» THQ » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.

90



DANTE'S INFERNO

» ELECTRONIC ARTS » € 64,95 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura truci, in stile *God of War*, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.

83



DEAD SPACE

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.

91



GRAND THEFT AUTO IV

» ROCKSTAR » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna soffitta PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.

97



INFAMOUS

» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un gioco open world che aggiunge alla formula superpoteri e la possibilità di agire da buono o da malvagio.

91



METAL GEAR SOLID 4

» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.

97



MIRROR'S EDGE

» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un titolo innovativo in ogni senso, dal sistema di controllo alla struttura di gioco. Se cerchi nuove esperienze, non perdetelo.

95



PRINCE OF PERSIA

» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Una grande avventura epica all'insegna delle acrobazie e dei duelli. L'estetica è incantevole, ma il gioco è un po' ripetitivo.

89



PROTOTYPE

» ACTIVISION » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un'avventura in un mondo aperto resa particolarmente divertente e varia dai violenti superpoteri del suo protagonista.

88

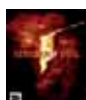


RED FACTION GUERRILLA

» THQ » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un sandbox ambientato su un pianeta Marte totalmente distruttibile. È lungo e divertente, ma la tecnica è migliorabile.

89



RESIDENT EVIL 5

» CAPCOM » € 54,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Avvincente, spettacolare, lungo... *Resident Evil 5* è senza dubbio una delle migliori avventure d'azione per PS3.

95



SILENT HILL HOMECOMING

» KONAMI » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+

Tutto il buono della serie e qualche novità nella struttura, ma manca di ritmo e graficamente sarebbe potuto essere migliore.

88



THE SABOTEUR

» EA GAMES » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura originale che offre una buona varietà delle missioni. Peccato solo per il comparto tecnico carente.

83



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Prezzo budget

» EIDOS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+

Lara debutta su PS3 con un'avventura poco innovativa eppure qualitativamente brillante. Coinvolgente la trama.

88



UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI

» SONY » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.

97

PICCHIADURO



DRAGON BALL Z RAGING BLAST

» NAMCO BANDAI » € 69,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.

85



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Combattimenti veloci e frenetici per un titolo che a livello grafico annulla ogni differenza tra gioco e anime. Poche modalità.

85



SOULCALIBUR IV

Prezzo budget

» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti streggerà anche se non sei un amante del genere.

92



STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Le meccaniche irresistibili e la grafica dirompente rendono questo titolo un acquisto obbligato per la tua collezione.

94



TEKKEN 6

» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.

90



UFC 2009 UNDISPUTED

» THQ » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+

Un picchiaduro che ricrea fedelmente la UFC e i suoi brutali combattimenti di arti marziali miste. Complesso ma appagante.

86



WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010

» THQ » € 64,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.

80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

BioShock 2

2K GAMES | SPARATUTTO

(N)



Da buoni fan del primo *Bioshock*, ci stiamo letteralmente spolkando questo splendido seguito. Tra *Dante's Inferno*, *Final Fantasy XIII* e *MAG*, però, la concorrenza è più che agguerrita...

Final Fantasy XIII

SQUARE ENIX | GDR

(N)

Dante's Inferno

EA GAMES | AZIONE

(N)

White Knight Chronicles

SONY | GDR

(N)

MAG

SONY | SPARATUTTO

(N)

I VOSTRI PREFERITI

Assassin's Creed II

UBISOFT | AVVENTURA

(=)



Sorprendentemente, *Assassin's Creed 2* si mantiene al comando della vostra classifica nonostante i titoli usciti in questi mesi. Sarà resistere anche all'assalto di *Final Fantasy XIII*, *Heavy Rain* e *God of War 3*?

BioShock 2

2K GAMES | SPARATUTTO

(=)

Bayonetta

SEGA | AZIONE

(N)

CoD Modern Warfare 2

ACTIVISION | SPARATUTTO

(↓)

Uncharted 2: Il Covo dei Ladri

SONY | AVVENTURA/AZIONE

(↓)



■ *Uncharted 2: Il Covo dei Ladri* continua a essere una delle vostre avventure preferite. Avete gran gusto...

I quattro migliori giochi...



Dante's Inferno

È una trucculenta avventura che combina le meccaniche di *God of War* alle atmosfere della "Divina Commedia". Da fine letterato, Dante Alighieri si è reinventato brutale guerriero e armato di falce semina la distruzione nei cerchi infernali...



La serie di Harry Potter

Più che ai romanzi originali, le trame degli episodi e la modellazione dei personaggi si rifanno ai kolossal cinematografici firmati Warner. Se Harry Potter è diventato un fenomeno di costume, però, il merito è tutto della brillante scrittrice J.K. Rowling.

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A:
playgeneration@edmaster.it



GTA IV Episodes from Liberty City

» PS3 » ROCKSTAR » AZ/AVV. » IMMINENTE
Da tempo se ne sentiva parlare, ma adesso è arrivata la conferma ufficiale. Dal 30 marzo potrai tornare a Liberty City con una doppia, piccantissima avventura.



Just Cause 2

» PS3 » SQUARE ENIX » AZ/AVV. » IMMINENTE
Un sandbox esplosivo e adrenalinico, in uscita il 26 marzo. Nei panni dello scavezzacollo Rico Rodriguez dovrai rovesciare il dittatore dell'isola di Panau.



Red Dead Redemption

» PS3 » ROCKSTAR » AVVENTURA » APRILE
Sfodera il tuo DualShock 3, forestiero! Sei pronto a vivere un'avventura in stile GTA, ma ambientata nel selvaggio West? 100% Rockstar, naturalmente...



GUIDA

	BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX Prezzo budget » EA GAMES » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Gare arcade entusiasmanti e varie come su PS2, ma rese più spettacolari da una grafica e una libertà di nuova generazione. VOTO 94
	COLIN MCRÆ DIRT 2 » CODEMASTERS » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, Colin McRae DIRT 2 è molto più di un semplice gioco di rally. VOTO 93
	FUEL » CODEMASTERS » € 49,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un arcade con veicoli ben differenziati e una discreta libertà nel percorrere scenari enormi. Leggermente monotono. VOTO 83
	GRAN TURISMO 5: PROLOGUE Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente. VOTO 94
	MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES Prezzo budget » ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo. VOTO 91
	MOTOGP 08 » CAPCOM » € 49,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Capcom sposa una filosofia che speriamo accompagni la serie anche in futuro: qualità sopraffina e una giocabilità accessibile. VOTO 89
	MOTORSTORM PACIFIC RIFT Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato. VOTO 91
	NEED FOR SPEED SHIFT » EA » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un simulatore bilanciato e coinvolgente, anche se non riesce a superare sotto nessun aspetto i "pesi massimi" del genere. VOTO 91
	PURE Prezzo budget » DISNEY » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Velocità arcade intensa e spettacolosa. La guida manca di spessore ma appassiona, soprattutto giocando online. VOTO 90
	RACE DRIVER GRID Prezzo budget » CODEMASTERS » € 29,90 » 1-12 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 3+ Una simulazione automobilistica ricca e tecnicamente impeccabile. I controlli vantano una flessibilità inarrivabile. VOTO 92
	SBK 09 » BLACK BEAN » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Grafica fotorealistica e controlli in grado di soddisfare tanto i principianti quanto gli amanti della simulazione. VOTO 90
	SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING Nuovo! » SEGA » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+ Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer. VOTO 78

SPORT

	EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR » SONY » € 59,90 » 1-50 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Simulazione di golf che diverte con la sua immediatezza, le sue opzioni e la solidità del suo comparto tecnico. VOTO 86
	FIFA 10 » EA SPORTS » € 39,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Una simulazione calcistica a 360°, sorretta da una montagna di opzioni e da un comparto ludico assolutamente ottimo. VOTO 93
	FIGHT NIGHT ROUND 4 » EA SPORTS » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa. VOTO 94
	NBA 2K10 » 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare. VOTO 92
	NBA LIVE 10 » EA SPORTS » € 44,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare. VOTO 89
	PRO EVOLUTION SOCCER 2010 » KONAMI » € 59,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Una simulazione calcistica più convincente di PES 2009, capace di divertire a dispetto delle sue imperfezioni. VOTO 94
	SEGA SUPERSTARS TENNIS Prezzo budget! » SEGA » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un gioco di tennis divertente, contraddistinto da uno spirito arcade e dalle celeberrime mascotte Sega. VOTO 84
	SHAUN WHITE SNOWBOARDING Prezzo budget! » UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un simulatore di snowboarding che soffre di qualche sbavatura nel sistema di controlli. Buono il multiplayer. VOTO 80
	SKATE 2 » EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Smagliante, profondo e stracolmo di opzioni. Pur non innovando molto, Skate 2 migliora il predecessore sotto ogni aspetto. VOTO 91
	TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 10 » EA SPORTS » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un completissimo simulatore di golf che, pur senza grandi novità, entusiasmerà ancora una volta i fan di questo sport. VOTO 86
	TOP SPIN 3 Prezzo budget! » 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante. VOTO 90
	VIRTUA TENNIS 2009 » SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente. VOTO 87

tratti da libri celebri



Il Codice da Vinci

Un'avventura ispirata al bestseller di Dan Brown e uscita su PS2 in concomitanza con il film. Nonostante gli interessanti enigmi non era certo un capolavoro, tanto che gli attori Tom Hanks e Audrey Tautou preferirono non prestare i loro volti.



Lo Hobbit

Nel 2003, mentre Jackson concludeva nelle sale la trilogia de "Il Signore degli Anelli" e di nuovo impazziva la Tolkien-mania, Sierra cercò fortuna portando su PS2 la storia di Bilbo Baggins. Un'avventura fedele al romanzo, ma tecnicamente povera.

MUSICALE

BAND HERO Prezzo budget!
 » ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Se non senti il rock dentro e *Guitar Hero* ti sembra troppo ostico, *Band Hero* può costituire un buon compromesso pop. **71**

DJ HERO
 » ACTIVISION » € 99,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude. **91**

GUITAR HERO 5
 » ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di GH. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti. **79**

ROCK BAND 2
 » EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici. **93**

SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) Prezzo budget!
 » SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
 30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa. **92**

SPARATUTTO

ALIENS VS. PREDATOR Nuovo!
 » SEGA » € 69,90 » 1-18 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie. **71**

BATTLEFIELD BAD COMPANY Prezzo budget!
 » EA GAMES » € 29,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Un FPS baciato da una storia divertente, un multiplayer notevole e dosi massicce di azione di ottima qualità tecnica. **91**

BIOSHOCK 2 Nuovo!
 » 2K GAMES » € 64,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Se hai apprezzato il primo *Bioshock*, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer. **91**

BORDERLANDS
 » 2K GAMES » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online. **90**

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
 » ACTIVISION » € 69,99 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità. **94**

FAR CRY 2 Prezzo budget!
 » UBISOFT » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online. **90**

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX Prezzo budget!
 » EA GAMES » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 16+
 Uno sparatutto in prima persona che ha fatto la storia, le sue due "espansioni" e due geniali titoli inediti. In inglese. **92**

KILLZONE 2 Prezzo budget!
 » SONY » € 29,90 » 1-32 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio. **97**

RESISTANCE 2 Prezzo budget!
 » SONY » € 29,90 » 1-60 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta. **93**

WOLFESTEIN
 » ACTIVISION » € 59,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
 Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione. **79**

VARI

BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
 » SONY » € 69,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo. **90**

KATAMARI FOREVER
 » NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
 Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa. **88**

LITTLEBIGPLANET Prezzo budget!
 » SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
 Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi. **96**

TIME CRISIS 4 + G-CON
 » NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco. **80**

STRATEGIA

CIVILIZATION REVOLUTION Prezzo budget!
 » 2K GAMES » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
 Guidare una civiltà del nostro mondo verso il progresso e la vittoria è inebriante. Non riuscirai a smettere di giocare. **90**

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3 Prezzo budget!
 » EA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Strategia in tempo reale nella Terza Guerra Mondiale. Ottimi i controlli e la modalità cooperativa. **89**

ENDWAR (+ HEADSET)
 » UBISOFT » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
 Validato tecnicamente e semplice da controllare grazie ai comandi vocali. Pregevole, anche se non profondissimo. **84**

I MIGLIORI PLATINUM

PS3



■ *The Saboteur* cala di prezzo già a pochi mesi dall'uscita. Una ghiotta occasione!

- 1 **Fallout 3** ↑
- 2 **GTA IV** ≡
- 3 **TCOR: Assault on Dark Athena** ↓
- 4 **Metal Gear Solid 4** ↓
- 5 **BioShock** ≡
- 6 **Midnight Club L.A.** ≡
- 7 **Killzone 2** ≡
- 8 **The Saboteur** N
- 9 **Dead Space** ≡
- 10 **MotorStorm Pacific Rift** ≡

PSP

- 1 **Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories** ≡
- 2 **Crisis Core FFVII** ≡
- 3 **God of War Chains of Olympus** ≡
- 4 **MGS Portable Ops** ↑
- 5 **Midnight Club L.A. Remix** ↑
- 6 **Silent Hill Origins** ↓
- 7 **Tekken Dark Resurrection** ↓
- 8 **Patapon** ≡
- 9 **NBA Live 10** N
- 10 **Harry Potter e il Principe Mezzosangue** N



■ *NBA Live 10* porta su PSP il grande basket americano, a un prezzo stracciato!

**VENDUTI
PER PSP**



■ **Gran Turismo** scala posizioni su posizioni e conquista il podio.

- 1 **PES 2010** ↑
- 2 **LittleBigPlanet** ↓
- 3 **Gran Turismo** =
- 4 **Assassin's Creed Bloodlines** =
- 5 **GTA: Chinatown Wars** ↓
- 6 **Football Manager 2010** ↑
- 7 **Avatar: Il Gioco** ↑
- 8 **Dissidia: Final Fantasy** =
- 9 **Yu-Gi-Oh! GX Tag Force** ↓
- 10 **FIFA 10** ↓



■ **GTA Chinatown Wars** torna in classifica dopo un mese di assenza.

PSP

AVVENTURA

	ASSASSIN'S CREED BLOODLINES » UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente. VOTO 59
	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS Prezzo budget » SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2. VOTO 94
	GTA CHINATOWN WARS » ROCKSTAR » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ La visuale ricorda i primi, classici GTA, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti. VOTO 90
	GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES Prezzo budget » ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+ Ottima raccolta che include i due GTA usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori. VOTO 94
	HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE Prezzo budget » EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo. VOTO 77
	INDIANA JONES E IL BASTONE DEI RE Prezzo budget » LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+ L'impavido Indy torna per un'avventura inedita. Le meccaniche sono piuttosto elementari, la grafica poteva essere più curata. VOTO 65
	JAK & DAXTER: SIFDA SENZA CONFINI » SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+ Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai! VOTO 87
	MGS PORTABLE OPS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Per grafica, giocabilità e modalità multiplayer, <i>Portable Ops</i> è senz'altro la più grande avventura per PSP. VOTO 94
	MGS PORTABLE OPS PLUS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Una versione di <i>MGS PO</i> orientata al multiplayer (la modalità in singolo è limitatissima) e in vendita a un ottimo prezzo. VOTO 85
	OBSCURE: THE AFTERMATH Prezzo budget » KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+ Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico. VOTO 86
	SILENT HILL ORIGINS Prezzo budget » KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+ Angosciante come un <i>SH</i> per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, <i>Origins</i> si classifica tra i migliori giochi PSP. VOTO 93

GUIDA

	BURNOUT DOMINATOR Prezzo budget » EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must. VOTO 90
	COLIN MCRAE RALLY 2005 Prezzo budget » CODEMASTERS » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Pur essendo un titolo con qualche anno sulle spalle, resta il miglior simulatore di rally puro per il portatile Sony. VOTO 88
	F1 2009 » CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione. VOTO 88
	GRAN TURISMO » SONY » € 39,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e lunga. VOTO 85
	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX Prezzo budget » ROCKSTAR » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento. VOTO 92
	MOTO GP Prezzo budget » NAMCO » € 29,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti. VOTO 88
	MOTORSTORM ARCTIC EDGE » SONY » € 39,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online. VOTO 91
	OUTRUN 2006 COAST 2 COAST Prezzo budget » SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP. VOTO 86
	PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE Prezzo budget » SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+ Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori. VOTO 80
	RIDGE RACER 2 Prezzo budget » NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo. VOTO 92
	SBK 09 Prezzo budget » BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno. VOTO 78
	WIPEOUT PULSE Prezzo budget » SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+ Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato. VOTO 89

E tu, che voto daresti a...

Fallout 3 GOTY

@ Il Barbaro (e-mail)

Un piatto ricchissimo

È sempre il superbo, immortale *Fallout 3*, ma le cinque espansioni aggiungono ore e ore di gioco portando la longevità a livelli mai visti. Se non avete l'edizione originale, è un acquisto obbligato. In caso contrario, cosa aspettate a scaricarvi dallo Store tutti i contenuti aggiuntivi? ●

VOTO 92 Un gioco di ruolo profondo, emozionante e praticamente eterno. Da avere a tutti i costi.

Shadow of the Colossus

@ Massimiliano T. (e-mail)

L'era del videogioco epico

Può essere divertente un gioco che ti mette di fronte solo 16 nemici durante tutta l'avventura? Certo, se appartiene a quello che io chiamo il "genere epico". È uno di quei titoli che non sorprendono solo per la grafica, per l'intelligenza artificiale o per i controlli. Sono la trama, lo stile e l'ambientazione a renderli dei capolavori. ●

VOTO 99 È il primo videogioco "epico" mai creato. Come suggerisce il suo nome, è un'avventura "colossale".

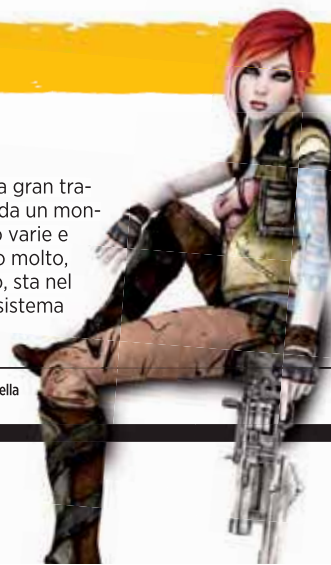
Borderlands

@ PeachBoy (e-mail)

Un GDR che farà storia

Secondo me, è il gioco dell'anno. Ha una gran trama, esaltata da una grafica stupenda e da un mondo di gioco incredibile. Le missioni sono varie e sempre divertenti, anche se alcune sono molto, molto difficili. Il suo punto di forza, però, sta nel grado di libertà che offre, oltre che nel sistema di crescita del personaggio. ●

VOTO 96 Scegli cosa fare o dove andare, proprio come nella realtà. Sarebbe da 100, se solo fosse più facile.



AZIONE

- ARMY OF TWO THE 40TH DAY**
» EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre. **VOTO 59**
- BEN 10 ALIEN FORCE**
» D3 PUBLISHER » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione e di piattaforme piuttosto semplice, dedicato ai fan della serie. Tecnicamente non fa gridare al miracolo. **VOTO 60**
- CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES** Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso. **VOTO 91**
- CLANK AGENTE SEGRETO**
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica. **VOTO 89**
- KILLZONE LIBERATION** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer. **VOTO 92**
- LEGO INDIANA JONES II**
» ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto piuttosto grave: manca il multiplayer, vera anima del **VOTO 83**
- MANHUNT 2** Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto. **VOTO 86**
- MARVEL LA GRANDE ALLEANZA 2**
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Tutti gli eroi Marvel riuniti sul piccolo schermo della tua PSP con una storia ispirata a un classico del fumetto. **VOTO 72**
- NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS: AKATSUKI RISING**
» BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco d'azione con protagonista Naruto che non soddisferà i fan, a causa del sistema di combattimento poco profondo. **VOTO 59**
- PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?**
» DIGITAL BROS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e platform, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile. **VOTO 81**
- RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA** Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata. **VOTO 91**
- RESISTANCE RETRIBUTION**
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP. **VOTO 92**

- STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE**
» REBELLION » € 39,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico bigliorabile. **VOTO 75**
- STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA**
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari". **VOTO 83**
- SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW**
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità. **VOTO 94**
- TENCHU 4**
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja. **VOTO 88**
- TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO** Prezzo budget
» ACTIVISION » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più. **VOTO 69**
- ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS** Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito dei videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi. **VOTO 91**

GDR

- CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finanze grafiche e, soprattutto, diverte. **VOTO 93**
- MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE**
» CAPCOM » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia. **VOTO 91**
- PHANTASY STAR PORTABLE**
» SEGA » € 49,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un discreto mix di GdR e azione che regala maggiori soddisfazioni in compagnia. Peccato sia in inglese. **VOTO 74**
- STAR OCEAN FIRST DEPARTURE** Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Il buon intreccio di questo GdR tradizionale e il suo pregevole sistema di combattimento in tempo reale ti soddisferanno. **VOTO 83**
- STAR OCEAN SECOND EVOLUTION**
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in Second Evolution un GdR di classico dalla buona trama. **VOTO 85**
- WILD ARMS XF** Prezzo budget
» S05 GAMESTREET » € 24,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Un Gioco di Ruolo tattico che avvince per l'impianto di gioco, semplice ma ricco di opzioni. In inglese. **VOTO 82**

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

Buzz! Quiz World

SONY QUIZ



Il nuovo Buzz! ci ha veramente sorpresi, soprattutto per lo splendido multiplayer. Ci sfidiamo in redazione e proseguiamo i nostri duelli da casa, grazie all'introduzione del supporto online.

2 Army of Two Il 40° giorno

ELECTRONIC ARTS | SPARATUTTO

3 Tekken 6

NAMCO BANDAI | PICCHIADURO

4 Gran Turismo

SONY | GUIDA

5 Monster Hunter Freedom Unite

CAPCOM | GDR

I VOSTRI PREFERITI

1 PES 2010

KONAMI | SPORT



Tra campionato e Champions League, la stagione calcistica entra nel vivo! Per ingannare il tempo tra un "big match" e l'altro non potete fare a meno di qualche partita al caro, vecchio PES.

2 Gran Turismo

SONY | GUIDA

3 LittleBigPlanet

SONY | PLATAFORMAS

4 FIFA 10

EA SPORTS | SPORT

5 F-1 2009

CODEMASTERS | GUIDA

■ F-1 2009 perde terreno nei confronti di Gran Turismo.

Avatar

@ Roger_97 (e-mail)

Un universo di possibilità



È un'avventura ambientata in un mondo aperto, con mille cose da fare e grande libertà di azione. Delizierà i fan del film e tutti gli amanti degli sparatutto. ●

VOTO 90 Un "viaggio" meraviglioso, che garantisce ore e ore di divertimento grazie anche all'ottima modalità multiplayer.

Uncharted 2

@ Diego Pacini (e-mail)

Come te nessuno mai



Non credo che esista un altro gioco così intenso e curato graficamente. Non vi staccherete dal pad fino a quando non lo avrete completato al 100%. ●

VOTO 96 La seconda avventura di Nathan Drake è un'esperienza unica. Peccato solo che la Storia in singolo non duri moltissimo.

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1 Valkyria Chronicles 2

PSP SEGA GDR STRATEGICO



Il seguito di *Valkyria Chronicles* si impone sul favorito *Kingdom Hearts*, che è comunque riuscito a vendere 600.000 copie nelle prime tre settimane dal lancio.

2 Mahou Shoujo Lyrical Nanoha A's Portable

PSP NAMCO BANDAI AZIONE

3 Kingdom Hearts: Birth by Sleep

PSP SQUARE ENIX PLATFORM

4 Dynasty Warriors 5 Empires

PSP KOEI TECMO AZIONE

5 Final Fantasy XIII

PS3 SQUARE ENIX GDR

U.S.A.

1 Call of Duty Modern Warfare 2

PS3 ACTIVISION SPARATUTTO



Il capolavoro di Infinity Ward resta saldamente in testa alla classifica statunitense. Attenzione però, perché sono in dirittura d'arrivo *FF XIII* e *God of War 3*...

2 Silent Hill: Shattered Memories

PS2 KONAMI SURVIVAL HORROR

3 Dark Void

PS3 CAPCOM AZIONE

4 Darksiders

PS3 THQ AVVENTURA

5 Army of Two: The 40th Day

PS3 EA GAMES AZIONE

EUROPA

1 Call of Duty Modern Warfare 2

PS3 ACTIVISION SPARATUTTO



Anche in Europa continua a spuntarla *Modern Warfare 2*, nonostante *Bioshock 2* sia stato a un passo dal soffiargli lo scettro.

2 Bioshock 2

PS3 EA GAMES SPARATUTTO

3 FIFA 10

PS3 EA SPORTS SPORT

4 Dante's Inferno

PS3 EA GAMES AZIONE

5 Bayonetta

PS3 SEGA AZIONE

SPORT



BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. **VOTO 78**



EVERYBODY'S GOLF 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. **VOTO 88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... **VOTO 90**



NBA LIVE 09 **Prezzo budget**
» EA SPORTS » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Pur senza introdurre novità rivoluzionarie, la simulazione cestistica di EA appassiona per il livello di realismo e la giocabilità. **VOTO 91**



PRO CYCLING 2009 **Prezzo budget**
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Gli appassionati di ciclismo gongoleranno alla prospettiva di gestire una squadra e decidere le strategie migliori in gara. **VOTO 75**

PICCHIADURO



DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
I personaggi più famosi della serie *FF* si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. **VOTO 83**



INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! **VOTO 84**



NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Tutta l'emozione e il ritmo dell'anime in un picchiaduro abbastanza semplice e assai simile al predecessore. **VOTO 78**



SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. **VOTO 89**



TEKKEN 6
» SONY » € 44,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. **VOTO 94**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. **VOTO 75**

VARI



BEATERATOR
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. **VOTO 83**



BUZZ! QUIZ WORLD **Nuovo!**
» SONY » € 39,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il Buzz! più completo per PSP, giocabile anche online. **VOTO 89**



BUZZ! IL QUIZZONE NAZIONALE
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'intramontabile quizzone di casa Sony appare anche su PSP con domande squisitamente "tricolori". **VOTO 78**



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED **Prezzo budget**
» CAPCOM » € 14,90 » 1-2 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Una strepitosa raccolta che include una ventina di titoli storici Capcom. Consigliata a tutti i nostalgici. **VOTO 80**



ECHOCHROME
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. **VOTO 87**



LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. **VOTO 90**



LOCOROCO 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. **VOTO 90**



PARAPPA THE RAPPER **Prezzo budget**
» SONY » € 24,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Divertente come su PSone: peccato che, nonostante le nuove opzioni, sia sempre breve. **VOTO 83**



PATAPON 2 **Prezzo budget**
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. **VOTO 91**



PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS **Prezzo budget**
» VIRGIN PLAY » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, *Puzzle Quest* fa per te. **VOTO 88**



ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. **VOTO 82**



SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
» IGNITION » € 24,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Una raccolta di 16 miti dell'era dei cabinati firmati SNK. Per nostalgici o per i curiosi che, a suo tempo, se li sono persi. **VOTO 79**

3 motivi per giocare a...

Army of Two Il 40° giorno



1. AZIONE IMMEDIATA. Il ritmo si mantiene frenetico, nonostante il livello di difficoltà piuttosto basso. È l'ideale per il gioco su console portatile.

2. DIVERTIMENTO IN COMPAGNIA. La maggior parte degli sparatutto danno il meglio in multiplayer. Giocalo "ad hoc" e fai fuoco a volontà!

3. VASTO ARSENALE. Oltre a concordare strategie o dare ordini al tuo alleato, dovrai potenziare le numerose armi che avrai a disposizione.



3 motivi per giocare a...

Silent Hill: Shattered Memories



1. AMBIENTAZIONE. *Shattered Memories* riprende i personaggi e le atmosfere del primo *Silent Hill*, rielaborandone la trama. Aiuta Henry Mason a ritrovare sua figlia Cheryl.

2. L'ORRORE. L'esperienza si fonda su esplorazione e ed enigmi. Non avrai armi, e quando verrai attaccato dalle creature che popolano Silent Hill potrai solo darti alla fuga.

3. IL COMPARTO SONORO. Tornano le musiche di Akira Yamaoka e le raccapriccianti distorsioni sonore. Perché, negli horror, anche l'orecchio vuole la sua parte...

PS2

BLACK
» EA GAMES » € 14,99 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il primo, grandioso sparattutto di Criterion, carico di sparatricie adrenaliniche ed effetti partecellari da urlo. **VOTO 84**

BURNOUT 3: TAKEDOWN
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari! **VOTO 90**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Se il rock non è nelle tue vene e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco che fa per te. Pressochè uguale. **VOTO 91**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non faticiamo a usare la parola capolavoro. **VOTO 95**

FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Da tempo ormai l'edizione PS2 della serie è una pallida ombra della sua sorella PS3. Riservato a chi fosse allergico a PES. **VOTO 68**

FINAL FANTASY XII Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
L'ultimo FF per PS2 regala una trama appassionante, un comparto tecnico inattaccabile. Rivoluzionario. **VOTO 97**

GOD OF WAR II Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2. **VOTO 97**

GRAN TURISMO 4 Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come PES è il gioco di calcio. **VOTO 94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must. **VOTO 99**

JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo. **VOTO 88**

KINGDOM HEARTS II Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti. **VOTO 93**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo. **VOTO 89**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto. **VOTO 86**

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
» CAPCOM » € 14,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nobunaga, il demonico signore della guerra, era stato sconfitto alla fine del terzo episodio. Ma il male non muore mai. **VOTO 90**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese. **VOTO 92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Su PS2 la sfida PES-FIFA non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario. **VOTO 90**

RESIDENT EVIL 4 Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie. **VOTO 95**

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE
» TECMO » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Kratos ha su PS2 un rivale poco conosciuto ma combattivo: Argos, il protagonista di questa avventura appassionante. **VOTO 84**

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole. **VOTO 92**

SILENT HILL ORIGINS Prezzo budget
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il survival horror di Konami ripropone quanto di buono aveva l'originale per PSP... ma aggiungendo poco altro. **VOTO 90**

SINGSTAR QUEEN Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
La serie SingStar aggiunge alla sua collezione 20 brani dei Queen, da "We are the Champions" a "Bohemian Rhapsody". **VOTO 85**

SLY 2: LA BANDA DEI LADRI
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un platform di stampo classico ma di pregevolissima fattura, con un ambiente di gioco liberamente esplorabile e una gio- **VOTO 90**

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
» SIERRA » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il furioso mutante verde creato dal genio di Kirby e Lee torna a seminare distruzione sulla PS2. Un piccolo classico dell'azione. **VOTO 89**

TRANSFORMERS
» ATARI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Avventura, azione, boss giganteschi. Questo titolo è di tutt'altro spessore rispetto ai mediocri tie-in dei film. **VOTO 90**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità. **VOTO 80**

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "5" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

LO SPARATUTTO + REALISTICO

Realismo e divertimento non vanno sempre di pari passo. Quando si tratta di "giocare con la guerra", però, la faccenda si fa seria...



1 Call of Duty: World at War: Final Fronts
REBELLION | ACTIVISION | 2008

2 Tom Clancy's War Recon: Advanced Fighter
RED STORM | UBISOFT | 2006

3 SOCOM 3: U.S. Navy SEALs
ZIPPER | SONY | 2005

4 Battlefield 2: Modern Combat
DICE | EA | 2005

5 Medal of Honor: Frontline
EA | EA | 2002

IL CARTOON + VIDEOGIOCATO

Quello tra animazione e videogioco è un rapporto che si trascina da tempo immemore. Con risultati altalenanti, purtroppo...



1 Dragon Ball Z
BUDOKAI 1, 2, 3 | BUDOKAI TENKAICHI 1, 2, 3 | INFINITE WORLD

2 Naruto
ULTIMATE NINJA 1, 2, 3, 4, 5, 6

3 I Simpson
ROAD RAGE | SKATEBOARDING | HIT & RUN | I SIMPSON IL VIDEOGIOCO

4 Scooby-Doo
NIGHT OF 100 FRIGHTS | LE ORIGINI DEL MISTERO | UNMASKED

5 Astro Boy
ASTRO BOY, 2005 | ASTROBOY IL VIDEOGIOCO, 2010

L'ESPERIENZA + FANTASCIENTIFICA

Alieni famelici, lo spazio profondo, i viaggi nel tempo, gli androidi. Tutto questo è fantascienza. Tutto questo, signori, è anche videogioco.



1 Half-Life
VALVE | SIERRA | 2001

2 Deus Ex
ION STORM | EIDOS | 2000

3 Fahrenheit
QUANTIC DREAM | ATARI | 2005

4 Timesplitters
FREE RADICAL | EIDOS | 2000

5 Aliens vs Predator: Extinction
ZONO | EA | 2003

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



■ *Episodes from Liberty City* è costituito da due avventure indipendenti da *GTA IV* e con nuovi protagonisti. L'unica cosa in comune è l'ambientazione.



PS3 AZIONE/AVVENTURA ROCKSTAR 30 MARZO

GTA Episodes from Liberty City

IL MONDO DI GTA SI ESPANDE



L'attesa è stata lunga, ma alla fine ha pagato. Le espansioni di *GTA IV*, finora esclusiva di Xbox 360, sono finalmente in arrivo su PS3 per regalarvi molte altre ore di avventure criminali nelle strade di Liberty City. Due le modalità di distribuzione del gioco: potrai scaricare da PSN i due capitoli singolarmente (ciascuno di essi costerà circa 20 e dovrai avere il disco di *GTA IV* inserito nella console), oppure comprare la collection su Blu-ray, che offre il vantaggio di essere giocabile senza possedere *GTA IV*. Nella prima espansione, *The Lost & Damned*, sarai coinvolto nelle burrascose vicende di una

banda di motociclisti di Liberty City e impersonerai Johnny Klebitz. Tra le caratteristiche più particolari, la possibilità di far aumentare di livello i tuoi compagni di banda facendoli sopravvivere ai vari scontri, o i bonus ottenuti guidando in formazione con la banda. *The Ballad of Gay Tony*, invece, mostra l'anima più divertente della serie trascinandoti nell'oscuro mondo dei club notturni sotto le spoglie di Luis Diaz. Cederai al denaro e al vizio o ti manterrai fedele alla tua famiglia? Anche in questo secondo episodio non mancheranno le novità, come i salti con il paracadute richiesti a gran voce dai fan di *San Andreas*. Ogni episodio offrirà modalità multiplayer, armi e veicoli nuovi, e altri extra come colonne sonore ampliate in tutti i 13 canali radio. Sei pronto a tornare sulle strade di Liberty City? ➤

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Questa sì che è una espansione! *Episodes* non solo è un ottimo titolo in sé, ma è, sotto molti aspetti, è un gioco anche superiore a *GTA IV*, grazie alle numerose novità.

■ Johnny Klebitz è il capo della temuta banda dei *Lost*. La sua vita precipiterà nel caos con l'uscita dal carcere del suo rivale, Billy Grey.



■ Ciascuno degli episodi introduce nuovi elementi di gioco, dai salti col paracadute alle corse in formazione.



■ Nel passaggio su PS3 entrambi gli episodi beneficeranno di alcune migliorie, come colonne sonore estese.



■ Ogni episodio aggiungerà nuovi veicoli all'universo di GTA IV, come anche nuove modalità multiplayer.



■ Le storie delle due espansioni offrono lo stesso, eccellente livello qualitativo della sceneggiatura di GTA IV.



Episodes ti permetterà di tornare a Liberty City per vivere due storie uniche nel loro genere... perfino in multiplayer.

» QUANDO I NUMERI FANNO LA DIFFERENZA: IL MULTIPLAYER

Una delle caratteristiche principali di *Episodes from Liberty City* è certamente il multiplayer. Tutti i fan della serie potranno ora incontrarsi (e scontrarsi) nelle strade di Liberty City in numerose



■ **DEATHMATCH.** Fino a 16 giocatori potranno scontrarsi con lo scopo di accumulare il maggior numero di uccisioni nel tempo prefissato.

modalità online, che vanno dai semplici deathmatch in singolo o a squadre a corse o modalità a obiettivi. Rispetto a *GTA IV* avrai a disposizione nuove armi e mezzi.



■ **OWN THE CITY.** Lo scopo di questa modalità è conquistare la maggior parte di territorio possibile... ovviamente spazzando via gli avversari.

» SOMIGLIA A...



GTA IV

Indiscutibile sovrano del genere, grazie al suo apparato grafico superbo, all'avvincente sceneggiatura e alla consueta giocabilità della serie.



THE SABOTEUR

Il titolo EA è il più recente tra le avventure open world, e offre un senso dell'umorismo e una originalità che possiamo ritrovare anche in *Episodes*.



■ La spregiudicata vita notturna di Liberty City farà da palcoscenico alle disavventure di Luis Lopez, guardia del corpo del Gay Tony del titolo.

■ I violenti combattimenti, che costituiscono l'anima del gioco, sono tecnicamente ben realizzati e non privi di spessore tattico.



PS3 SEGA AZIONE/AVVENTURA IMMINENTE

Yakuza 3

UN VIAGGIO NEL LATO OSCURO DEL GIAPPONE

La serie *Yakuza* (conosciuta in Giappone come *Ryu ga Gotoku*, "Come un Drago") è sempre stata un successo nel paese del Sol Levante. La sua stupenda ricostruzione del mondo del crimine giapponese e la sua trama appassionante e adulta non ha però avuto altrettanta fortuna in Occidente, almeno finora. Proprio per questo, Sega ha atteso tanto, prima di far uscire questo terzo episodio, e per limitare i rischi, lo porterà in Europa in Giapponese con sottotitoli in inglese, e purtroppo privo di alcuni elementi ritenuti di difficile adattamento come gli hostess club e i quiz sulla storia del Giappone. *Yakuza 3* continua esattamente dal finale del secondo capitolo: il protagonista, Kiryu Kazuma, ha lasciato dietro di sé il suo passato

di gangster e ora gestisce un orfanotrofio nella prefettura di Okinawa. Naturalmente le cose si complicheranno presto e, per proteggere i bambini, il Dragone dovrà tornare a far sentire i suoi pugni. Ti aggirerai per i peggiori vicoli di Kamurocho (una versione fittizia di Kabukicho, una zona "poco turistica" di Tokyo) prendendo parte a un centinaio di missioni, tutte caratterizzate da violente risse e inframezzate da eccitanti inseguimenti, minigiocchi (oltre 20 tra cui golf e freccette) e dal corteggiamento di belle figlie a suon di regali e gentilezze. Un'avventura divertente, ricca e intensa, che va premiata con l'acquisto anche per consentire ad altri titoli "difficili" di arrivare in Occidente. ◉

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Un'avventura di prima qualità, tecnicamente ancora pregevole nonostante l'età, e soprattutto ricca di contenuti e caratterizzata da una sceneggiatura di assoluto spessore.

■ È giusto effettuare tagli per semplificare l'arrivo di titoli "difficili" in Occidente? Discutine sul forum (www.playgen.it).



■ *Yakuza 3* è una intensa avventura incentrata sul tentativo di Kiryu Kazuma, un ex criminale, di redimersi dal suo passato violento.



■ Al contrario di altri giochi con ambientazioni simili, il protagonista Kiryu è un uomo dotato di coscienza.

A un anno dall'uscita in Giappone, **Yakuza 3** arriverà finalmente in Italia con il doppiaggio originale e sottotitoli in inglese, ma con qualche taglio di troppo.

» SOMIGLIA A...



YAKUZA 2

Sebbene **Yakuza 3** sia molto simile ai precedenti titoli, il gioco offre diverse novità, come gli inseguimenti e i minigiochi.



GTA IV

L'epopea criminale per eccellenza, rispetto alla quale, però, **Yakuza 3** offre un sistema di combattimento nettamente superiore.

PS3 TECMO KOEI AZIONE IMMINENTE

Quantum Theory

QUANDO COPIARE NON BASTA

Sviluppato da Tecmo con l'intento evidente di attingere al pubblico occidentale, **Quantum Theory** è per **Gears of War** quello che **Dante's Inferno** è per **God of War**: a voler essere generosi, una "variazione sul tema". Più realisticamente, un onesto clone. Inquadratura, meccaniche di copertura, controlli, aspetto dei nemici, e persino la stazza taurina e le animazioni del protagonista sono pressoché identiche. L'elemento più originale è il design alieno degli scenari: il gioco si svolge infatti in un'immensa torre con la pessima abitudine di mutare forma mentre la si attraversa, rendendo importante muoversi da un riparo all'altro velocemente, prima che un muro si trasformi magari in un ponte o peggio ancora venga distrutto dal fuoco nemico. Oltre ad armi di varia natura (mitragliette, fucili a pompa e da cecchino...) potrai contare sulla collaborazione della tua bella compagna, l'agile Filena, che potrai lanciare contro i nemici per stordirli (indispensabile contro i colossali boss) o per eseguire manovre di aggiramento o attacchi combinati. Il gioco sembra migliorato tecnicamente rispetto allo stato disastroso dell'ultimo TGS, ma la carenza di idee e la giocabilità farraginosa sono rimaste purtroppo le stesse. ●

» SOMIGLIA A... LOST PLANET

» PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA



■ Lo stile e l'ambientazione sono gli elementi più "giapponesi" del gioco, e mescolano fantasy e design futuribile.



■ Non mancheranno boss giganteschi da abbattere colpendo i loro punti deboli, spesso con l'aiuto di Filena.



■ Il gioco offrirà anche quattro modalità multiplayer sulla cui natura, però, Tecmo mantiene il riserbo.



■ I nuovi download aggiungeranno nuovi personaggi e opzioni anche alla modalità Mercenari.



■ Ogni episodio offrirà nuove ambientazioni e nemici mai viste su RE 5. In *Lost in Nightmares*, per esempio, troverai un colossale mostro armato di... un'ancora?



■ Ogni scenario vedrà protagonista una coppia di personaggi, come Jill Valentine e il soldato Josh, per consentire partite in modalità Cooperativa.



■ Potrai scaricare anche nuovi vestiti, sia per i nuovi personaggi che per quelli di RE 5.

PS3 SURVIVAL HORROR CAPCOM IMMINENTE

Resident Evil 5 Gold Edition

IN AFRICA RITORNA IL TERRORE

Proprio un anno fa, *Resident Evil 5* fece il suo debutto su PS3, e conquistò il pubblico sfoggiando una grafica eccellente, e un sistema di gioco che perfezionava, senza stravolgerle, le meccaniche della storica saga Capcom. Le novità più importanti, però, furono l'introduzione di una intrigante modalità Cooperativa, giocabile sia online che in split screen, e dell'obbligatoria modalità competitiva. Adesso, a un anno di distanza, l'esperienza ritorna in una versione estesa sotto ogni punto di vista, completa di due episodi extra da due-tre ore l'uno, e arricchita da una serie di extra come oggetti e vestiti. Il primo scenario extra, *Lost in Nightmares*, ti farà tornare (nei panni di Chris Redfield e Jill Valentine) nella tetra villa che

fece da palcoscenico agli eventi del primo capitolo, per vivere in prima persona le vicende che segnarono il destino di Jill. Il secondo episodio, *Desperate Escape*, farà luce sulla rocambolesca fuga di Josh e Jill Valentine da Tricell. Due extra davvero succulenti che potrai anche scaricare dal PS Store nel caso tu abbia già *Resident Evil 5*. ►

»PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Gli episodi sono piuttosto brevi, ma sono indubbiamente divertenti. Se hai già *RE 5*, conviene scaricarli dal PS Store anziché comprare la versione su disco.

God of War III



Grazie a tra titoli entrati nella storia dei videogiochi, il nome di Kratos è diventato sinonimo di battaglie epiche e grafica spettacolare. Sei pronto al ritorno del Dio della Guerra?

» Un rompicapo spartano

Di ritorno dalle sue battaglie, il nostro Kratos ha trovato un piccolo problema proprio a casa sua: uno scudo è caduto e si è infranto. La cosa che lo lascia perplesso è che, osservando bene i pezzi, sembra che ci sia qualcosa che non quadra... uno dei pezzi è un "impostore"! Scopri quale!



» Messaggio in codice

Non è facile vedere Kratos stanco... ma, di fronte a questa lastra, che lo ha fatto girare in tondo per ore, anche l'infaticabile guerriero ha esaurito le sue forze. Magari tu potresti riuscire ad aiutarlo estraendo le lettere dalla lastra e scoprendo il messaggio segreto che permetterà a Kratos di proseguire!



	A	B	C	D	E	F
1	N	E	R	S	D	E
2	C	A	N	C	L	I
3	D	I	A	I	R	R
4	M	O	D	E	A	I
5	T	E	A	I	M	C
6	R	A	D	P	N	E
7	L	O	N	A	A	N
8	A	I	O	T	T	R

C2 C8 E6	A5 F2	E1 B3 E5 F1 C7 E8 D3 A2 B6 C1 B5
A3 F4	D8 B4 F3 A1 C5 F8 B1	A8 D2 C3 D1 E7
D6 E3 B8 A4 B2	C4 F6 E2 A7	B7 A6 D7 C6 D5 F5 D4 F7 E4

» Humor



» Mitologia nel caos

Con tutta la distruzione e la devastazione causata da Kratos, i nomi degli déi si sono incasinati per bene! Tuttavia, anche Kratos deve portar loro rispetto (ma solo quello), quindi sarà il caso di rimetterli a posto!



SARE	
UEZS	
LOLOPA	
RHEA	
DEA	
SINODOI	
DIMARETE	
TANAE	
SERMEH	
SENDOEPOI	
TOFIARED	
OTESEF	

SERVIZIO CLIENTI

☎ 199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 - 18.00

☎ 199.50.00.05* sempre in funzione

@ servizioclienti@edmaster.it

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa: Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)

CSO
eccc
RISPETTARE L'UOMO E L'AMBIENTE in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento. Certificato UNI EN ISO 14001 • N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Marzo 2010

© 2009

Axel Springer España S.A. - All rights reserved.
Published from PlayMania
with the permission of Axel Springer España S.A.
Reproduction in any manner in any language in whole or in part without prior written permission is prohibited.

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL
22
APRILE

» RECENSIONI NUOVE AVVENTURE SANDBOX

Dopo *Just Cause 2*, recensito in questo numero, arrivano anche *Red Dead Redemption*, *Episodes from Liberty City* e *Yakuza 3*, a riprova che il genere delle avventure open world non è mai passato di moda. E questo non è che l'inizio...

» GUIDE COMPLETE GOD OF WAR III E FINAL FANTASY XIII

Stiamo lavorando per te: il mese prossimo avrai tra le mani le guide più complete e dettagliate sulla piazza per i due titoli più importanti dell'anno: il pompatissimo action mitologico di Sony e il nuovo episodio della serie GdR più amata dai videogioicatori.

» A CONFRONTO IL MEGLIO DELL'AZIONE

Questo è un periodo decisamente fortunato per gli action game. Con l'arrivo di *God of War III*, la lista dei titoli da non perdere si è allungata, ma comunque non mancano le alternative, a cominciare da *Bayonetta*, *Darksiders* e il sempre divertente *Devil May Cry 4*. Scopri quale fa per te nel nostro confronto!

» SPECIALE S.O.S. PS3

Problemi tecnici? Dubbi sull'hardware della console? Nel prossimo numero di PlayGen troverai uno speciale che ti illustra tutto quello che devi sapere per riconoscere la causa dei vari problemi ed effettuare piccoli interventi di emergenza sulla tua console.



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)